Índice:

A Alta Magia

É uma forma de Magia em que o operante utiliza suas faculdades psíquicas que o permite entrar em contato com energias superiores ou inferiores afim de causar uma transformação seja em Malkuth(Terra), seja nele mesmo.
Escutamos falar que a Alta Magia começa dentro do operante, modifica a si mesmo depois ao externo, fato este que para realizar um ritual de alta magia o operante precisa usar sua mente em um estado alterado de consciência com extrema concentração para poder subir ou descer aos planos energéticos que manifestam na Terra, Malkuth.
Lembrando que a Terra é um plano de Manifestação apenas, tudo que aqui temos, é uma resposta do que se cria e existe em outro plano chamado Yesod, que é o plano astral ou plano mental. Ainda acima de Yesod existem outras esferas energéticas com seus significados, lembrando que no topo de tudo há uma energia Uno, Deus, Iavé, Jeová, seja qual for o nome pelo qual o conhecemos, dele emana 10 planos energéticos como vemos na Arvore da Vida da Cabala. Sendo a Terra o plano mais baixo entre "Céu e Inferno", que manifesta o que Yesod (o segundo plano mais baixo dentre os 10 superiores) cria.
Então somos humanos que criados a imagem e semelhança de Deus teríamos por direito o "poder" de interagir com estas energias superiores e emaná-las aqui na Terra.
O problema que para fazer isto, deve-se passar por muita iluminação, seja por meditação, seja pela prática da espiritualidade de forma qualquer que seja ativa e o permita desprender do ego, sendo assim quanto mais evoluído menos manifestação em Malkuth você teria vontade e necessidade de realizar.
Porém, assim como existe acima existe embaixo, alem da arvore da Vida existe a Arvore da Morte, alem do Uno superior existe o Uno inferior, então se temos acesso as luzes, temos acesso as trevas, ao abismo, pois também temos nossas sombras, e para chegar lá novamente precisamos das faculdades psíquicas, que através de nós vão entrar em contato com o inferior, o que alguns chamam de Alta Magia Negra, e para falar disto falaremos de Goétia.
Até então não falamos de Cabala, ao interessado pode estudar por ele mesmo, já com a direção da sua importância.

Inconsciente Coletivo

Pode-se dizer que o homem de hoje herdou o DNA espiritual do homem de antigamente, sendo assim, o homem antigo quando iniciou suas experiências com o fogo e passou a idolatrá-lo como um Deus, liberou a sua capacidade mental de acreditar. Passado mais um tempo, vieram as caças e foi dada a Deuses as honras as boas caças, independente de como isto aconteceu no passado, passaram a criar egrégoras, ou seja, passaram a criar em Yesod, e então as coisas começaram a dar certo e acontecer em Malkuth. Todo estes conhecimentos, estas ações mágicas se perpetuaram de alguma forma, algumas através de religiões, outras em forma de segredos dentro ordens secretas, ficando cravado num plano estas mentalizações, o chamado inconsciente coletivo, ou seja, um plano onde todas as mentes se conectam, o plano mental, o plano onde tudo acontece primeiro, como um pensamento, você pensa ir comprar algo, então você vai (Yesod, Malkuth).
Egrégora = Uma energia criada através da crença de várias pessoas para um objetivo, mais ou menos a crença numa idéia de superstição ou um Deus que tem uma função específica

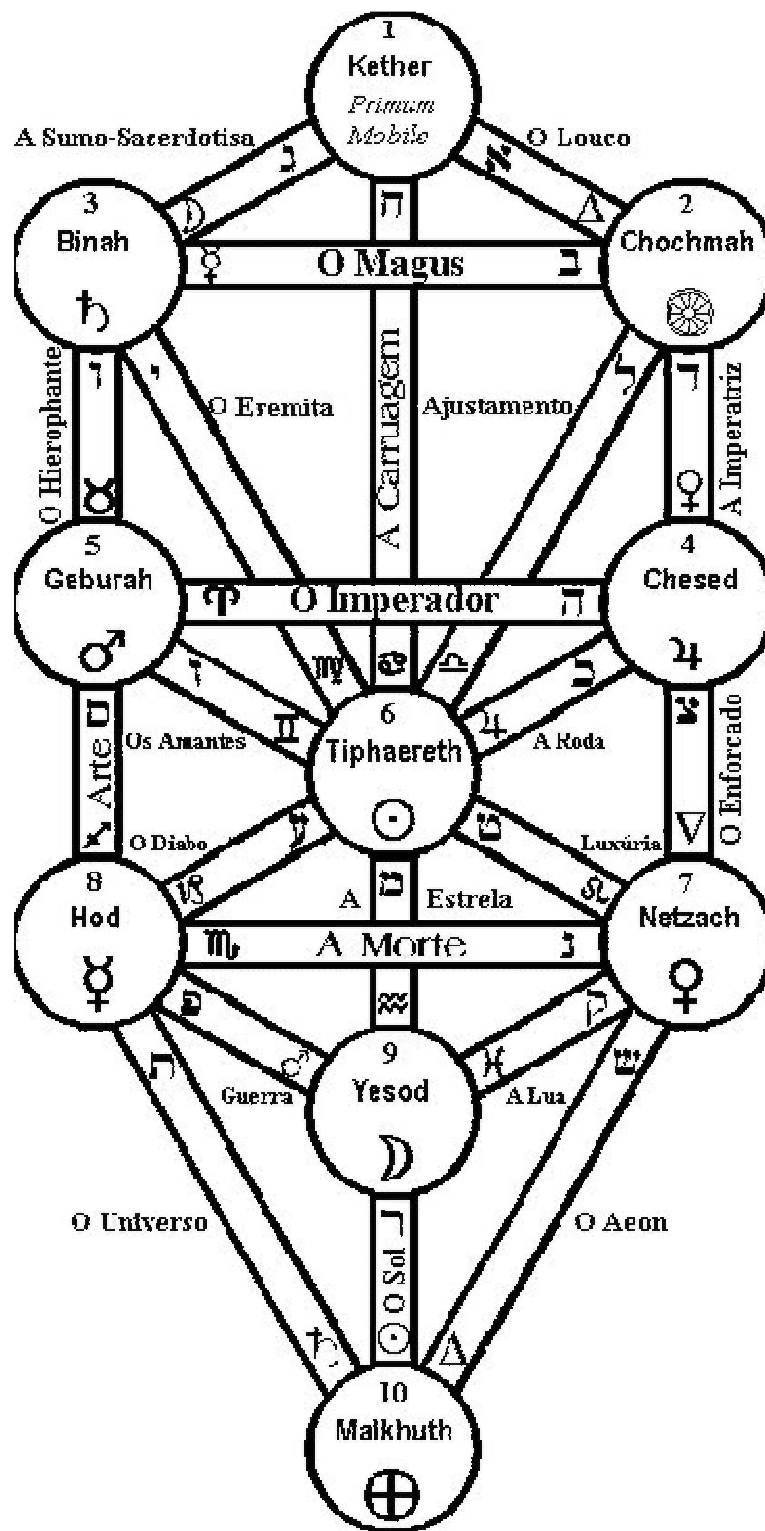
Passado determinado tempo, neste inconsciente coletivo que temos acesso através da fé, da crença, do estado alterado de consciência, podemos utilizar antigos símbolos que alguns podem até ter certa egrégora, como uma forma de portal para outros planos, ou seja, ao fogo por exemplo foi dada o significado de modificação, transmutação, pois quando ele foi descoberto muita coisa mudou, uma nova era iniciou-se.
A espada, foi dada o significado de subjugar, como a um inimigo, no nosso caso a uma entidade, ao triangulo a manifestação cósmica entre portais, é um símbolo matematicamente perfeito, os egípcios iniciaram suas pirâmides para fins espirituais utilizando as grandes pirâmides que até hoje não se sabe porque foram construídas daquela forma, poderia ser um quadrado não ? Não vou entrar em detalhes sobre o triangulo, mas o estudo das energias akashicas pode ajudar muito.
Ao circulo ficou dado o significado de Universo, de Mente, nossa cabeça, isto tudo em diversas épocas da humanidade que só agregou conhecimento, como os astrólogos que sabiam das influências dos astros sob nós, então para realizar uma magia de manifestação se utiliza tabelas planetárias pois para usarmos a energia de guerra por exemplo, seria o ideal estarmos com muita raiva, e o que pode nos ajudar a entrar nesta sintonia é o dia de terça feira ao qual corresponde a energia da guerra.
Então como acessar estas energias ?
Alterando nossa consciência, acreditando demais naquilo que estamos tentando fazer e ordenar mentalmente o objetivo, este é um dos meios.

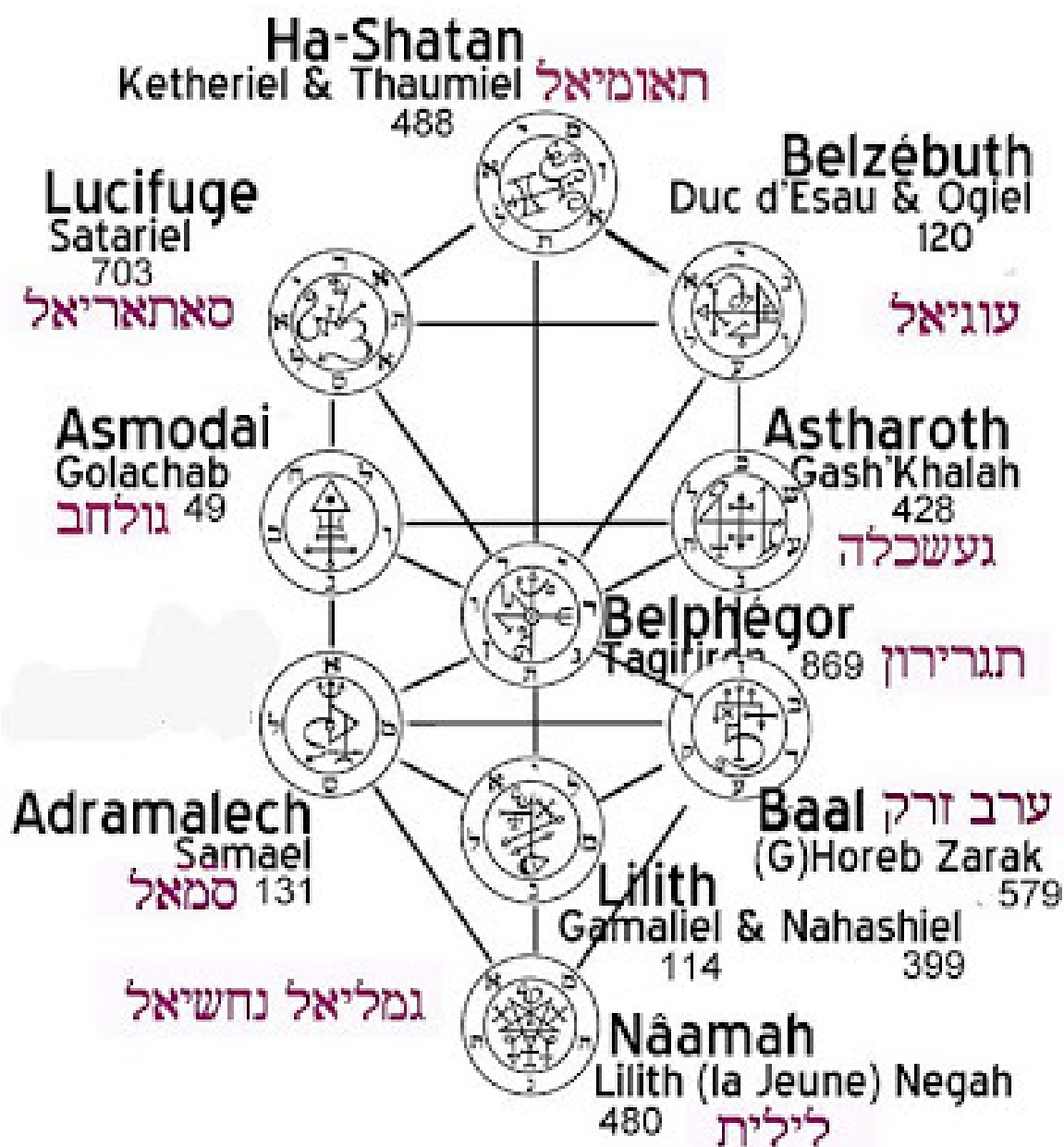
Estudo de símbolos Akashicos = Estudo das energias da natureza em forma de símbolo, muito interessante e importante

Exemplo:

Desenhar um circulo em volta de ti mesmo, sentar no centro dele, pode ser num ambiente bem claro, ter a idéia de que o que está se fazendo, é como um ritual de harmonização e proteção. Sentado então no círculo colocar as palmas no chão mentalizar o mesmo enchendo de energia, de forma que se torne um escudo, neste momento você entoe um salmo de seu gosto caso for cristão pedindo a presença de um arcanjo por ser filho de Deus e acreditar que ele pode tudo. Peça proteção e paz.
Mantenha este estado por quanto tempo quiser, e a magia acontecerá.
Em resumo temos aqui um campo delimitador pra seu universo pessoal, o círculo, sua fé no cristianismo, e claro, além de usa mente voltada e direcionada a energias de paz e proteção, porque a mente controla tudo, sua mente não é um Deus mas te dá acesso a energias existentes que carregam este nome, pedindo e criando em Yesod com muita vontade, manifestando em você mesmo em Malkuth, sendo assim, caso algum amigo seu chegue nas próximas horas, poderá sentir em você uma paz, que dependendo de quanto você acessou esta energia, criou e puxo para ti, poderá modificar aos outros lhes trazendo paz.
Em suma isto já acontece de forma inconsciente, alguém ruim emana coisas ruins, porém a magia nada mais é que a prática consciente desta "vontade", falando de pratica claro, pois de filosofia a vontade verdadeira é outro tema.
Então os católicos fazem um tipo de magia ? Sim, usam egregora, usam aparatos como a bíblia e velas, porém eles pedem e esperam acontecer, não fazem a junção de sua energia focado num objetivo, seja ele benéfico ou não. Daí vem o misticismo cristão como a Amorc, Antiga e Mística Ordem Rosa Cruz, onde se faz este tipo de magia ativamente.

"O Universo é Mental, o Todo é mente" – Diz o Caibalion

Arvore da Vida (Imagem da Internet)

A Árvore da Vida segundo Liber Legis
Frater Sinn 1997 e.v.

Arvore da Morte (Imagem da Internet)

O Magista, então pode verificar que na arvore da morte há os planetas, que influenciam diretamente nossa predisposição psíquica, e fizeram uma analogia nas 10 virtudes de Deus, colocando em cada energia, representada pelas sephiras, binah, hockma, etc...
Todo planeta, tem sua virtude e sua correspondência contraria, uma negatividade, que podemos ver na Arvore da morte, também foi dado nomes de entidades para podermos entender melhor esta arvore, desta forma, o papel do magista é se elevar afim de se conectar a energias superiores e manifestar em malkuth, ou das inferiores, lembrando que a responsabilidade do magista é dele mesmo e qualquer erro ele será o primeiro a "pagar".

A melhor Magia é aquela que você mais acredita

Como alterar a consciência para Ritual

Uma vez entendendo que para realizar uma mudança em Malkuth através da magia, a forma primaria seria criar seu intento em Yesod para manifestar em Malkuth, isto pode ser feito através de afirmações, mas estaria usando apenas sua energia e mente, o que pode não ser muito eficaz, porém você pode utilizar uma energia de uma sephira ou um Qlipha, ou seja, Anjo ou Demônio, arvore da vida ou da morte, Magia Enochniana ou Goetia por exemplo.
Para realizar isto, você deve estar seguro, deve ter todo aparato mágico, pois eles é que vão fazer sua concentração aumentar, divagar seu inconsciente afim de entrar no padrão energético que precisa, inicialmente deve respeitar as tabelas e horários planetários para melhor resultado.
Todo aparato deve estar consagrado sobre uma energia máxima acima das forças que você evocará em Alta Magia, pois não há como você chamar um Demonio em nome do "Jorge da Borracharia" só porque você carrega a chave de fenda dele, não, você deve consagrar corretamente um aparato através de um ritual correto a uma entidade maior da qual você evocará no ritual, a energia desta entidade será puxada para o objeto utilizado assim te dando a chance de subjugar alguma outra entidade, falando em termos de hierarquia é claro.
Deve-se ter fé ao máximo, iniciar suas experiências, anotar, e nunca esquecer dos banimentos, com estes pontos pode-se iniciar os experimentos, lembrando que se você quer apenas alterações e Malkuth nunca passará de dois níveis em Alta Magia, dois planos, mesmo que acesse um Demônio de décimo escalão, porém, caso os acesse e tenha intento de aprender com eles, poderá entender o que está abaixo e o que está acima.

Um exemplo de consagração

Suponha que para você, Lúcifer é a maior entidade existente no Subplano, então você compra um lindo punhal para consagração a Ele, escolhe um dia planetário como terça feira, horário planetário de Marte na terça, durante a noite, um horário como 3 da manhã em que o inconsciente coletivo está agitado, você eleva com ambas as mãos para cima este punhal, supondo que você esta vestindo uma túnica preta, está meio um ambiente a luz de velas negras e brancas, devido ele ser Lux e mandar no submundo, e inicia com toda sua devoção o punhal dedicando a Lúcifer, que ele derrame sobre o punhal seu poder e sua energia, afim de que nenhuma outra entidade possa contra aquela energia senão estaria indo contra o próprio Lúcifer. Esta consagração é como um batismo, porém ela pode levar muito tempo até você ter plena certeza que sua consagração teve resultado, geralmente comprovada por alguma manifestação, feito isto, pode-se selar a arma mágica com uma gota de seu sangue, enrolar num pano preto e não deixar ninguém tocar.
Resumo, a túnica ativa a psique para que você esteja fazendo uma magia, ambiente negro, escuridão, entrando em contato com o submundo, então inicia através da tua fé um abrimento de um portal, e a invocação através de sua oração, e selamento de compromisso com o seu sangue. Se você admira, gosta e respeita tanto esta entidade ela te responderá com toda certeza. Eles são energias que tem vários nomes, seu Lúcifer pode ser meu Asmoday e vice-versa, o intento que conta, não o nome, até porque aquele la de cima DEUS, tem vários nomes também e isto não importa na oração.

Todos aparatos devem ser consagrados, quanto mais aparatos o magista utilizar em junção com a influência planetária, com uma mente bem treinada com foco, visualização e mentalização, está apto a iniciar experimentos yesod/malkuth, ou nos primeiros planos inferiores, lembrando sempre de banir antes e depois de cada invocação/evocação.
Sendo invocação energias protetoras chamadas para si mesmo, evocação a entidade externa em si, que vai se manifestar em algum objeto externo como um espelho negro ou através de um canal que encontrar como tua mente, e quase sempre provocando manifestações com alterações no ambiente até manifestações físicas.

**Está é uma visão de Alta Magia Pessoal, não acredito em uma verdade, acredito naquela que funciona para mim **

O trabalho de desenvolvimento do mago é se ligar e puxar as energias superiores quando e onde quiser afim de um propósito maior, porém até chegar lá, é essencial para ativar a sua psique, que ele use de todos aparatos magísticos devidamente consagrados para poder trabalhar corretamente, sejam:

Túnica ritual, que demonstra sua vontade, seu intento de trabalhar energias
Adaga, que demonstra subjugar entidades em nome de uma outra maior
Círculo, universo delimitado, ali só você poderá estar
Triangulo, a manifestação, onde as entidades estarão se contatando, um portal
Espada, pode ser usada no lugar de adaga
Sineta ou sino, auxilia a evocação
Velas, promete levar as nossas palavras e mentalizações ao plano astral, alem de ser um ótimo catalisador fluídico, por ela emana energias
Bastão ou cajado, a manifestação da ordem, poder e vontade.

Assim temos, terra fogo água ar e somos o espírito.

No texto abaixo não é relatado o uso completo destes materiais, pois não é objetivo auxiliar qualquer pessoa a fazer o mesmo como descrito, afinal o ideal é você utilizar sua crença e moldar sua própria evocação ritual

Goétia teoria e prática por um Quimbandeiro

Diz-se que a autoria do sistema da evocação de Daemons, pelo sistema de Goétia é do Rei Salomão, filho de David, personagem bíblico, porem o real sistema de Goétia veio a tona depois de cristo, sendo Rei Salomão um personagem A.C Logo seria errôneo dizer que ele é autor do sistema, porém como o período medieval estava passando por devastação de Bruxos e Bruxas, um magista escreveu em segredo a lenda de que Rei Salomão recebeu um anel do anel Arcanjo Rafael e que selou demônios dentro de uma arca de bronze com esse poder. (72 Demônios). O grimório tinha o nome de Goethea (uivo) em grego, pois é de lá a origem do sistema até onde se sabe. Fato é que a Goétia existe e cabalisticamente entende-se que existem 72 anjos que seriam de Deus, assim sendo existiriam as sombras ou 72 anjos contrários ou caídos que trabalhariam na Terra, uma vez que a hostes celestes garantem paz e harmonia nos Céus e claro na Terra os Daemons, Demônios. Muitos ainda dizem que o Sistema Goético pode ser como o satanismo tradicional, que seria entender as entidades como seres externos, enquanto outros modernos dizem serem partes de nosso cérebro, é de fácil entendimento para quem pratica, pois após o contato com os Daemons, algumas faculdades psíquicas são elevadas, fazendo-se entender que uma parte do cérebro passou a ficar mais ativa, apenas conceitos. Para alguns os Daemons são de vários lugares e crenças, isto não quer dizer que eles tenham raça e ainda digo que eles não tem sexo. O que quero dizer é que os Daemons foram cultuados de varias formas por muitas raças, em vários países e lugares, religiões e crenças. Os alemães na tradução deram o nome atual de Goétia. Deuses, os anjos e demônios podem ser vistos como faculdades psíquicas ocultas de nossa mente, assim algumas pessoas trabalham através da magia, desenvolvem e exteriorizam tais seres, pois para alguns Goétia é sim uma parte inconsciente manifestada, que tem livre acesso ao inconsciente coletivo, assim provocando mudanças nas pessoas e situações. Ninguém acerta números de loteria com Goétia, pois eles não sabem o futuro de seres que não tem mente, mas podem falar futuro de pessoas ao ler sua mente inconsciente e ver seus possíveis passos. Outra questão é com respeito a encontrar tesouros, em geral ouro, nosso consciente já viu e sabe o que é ouro, nosso inconsciente gravou a vibração do minério, logo quem consegue conversar com o seu inconsciente exteriorizado, sou seja, o Daemon, pode chegar a uma localização perfeita de onde ele está, por isso sintomas de trabalhos com Daemons são muitos sonhos, e o trabalho com eles, nos cansa o físico, pois liberar uma parte oculta da mente pode utilizar muita energia física. Quem não os escuta, apenas faça acordos simples e utilize outro meio de conato como o espelho negro para poder ver alguma coisa. Algumas outras pessoas trabalharão com Daemons como seres externos, através da cerimônia mágica e idolatria em algumas vezes, se funciona para ti idolatrar seres externos, muito bem. Com respeito a Quimbanda, é um trabalho com seres ancestrais e almas, uma pessoa que trabalha devidamente com Goétia e com a Quimbanda, pode aliar seu poder em seres externos tanto de Goétia como Quimbanda, claro uma magia de cada vez, mesmo que pro mesmo propósito. Por mais que digam ou pensem que Daemons são seres externos e não do inconsciente do operador, então o que é que não faz parte do inconsciente se Yesod cria Malkuth? Tudo faz parte do TODO.

O Altar

Para os mais ligados a arte, podem fazer um pequeno altar no lugar onde costumam realizar seus ritos:
Numa mesa com pano preto, colocar seu pentagrama invertido, três velas, imagens representativas dos Daemons, selos deles numa caixinha, seu espelho negro devidamente tapado. Seu triangulo de manifestação e demais aparatos que julgue necessários como punhais, por exemplo, pentagramas consagrados e etc.

Lembrar de não deixar ninguém tocar as suas coisas, pois são dos Daemons também.

***A consagração do Altar é pessoal, não escreverei, mas uma oração com fé a suas divindades, a que cultua, pode resolver com muita força e visualização de energias.**

Exemplo de Altar, não necessariamente de Goétia, retirado da Internet.

No altar fica seus instrumentos mágicos, energizando para novos rituais, se quiser consagre algum Daemon também

Sonhos

Pode acontecer que com a prática se tenha sonhos, neste caso, faz-se necessário anotar os que possam ser significativos, releia durante algumas vezes ao dia em todos os detalhes e encontrará muitos segredos, está é a dica.

Horários para a Prática

Os Daemons teoricamente atuam na vibração que podemos interpretar pela regência planetária, com isso saber a hora de trabalhar com eles, eu uso as horas planetárias pois independente deles serem meu inconsciente manifesto, eu estou no Universo e sou afetado por horas planetárias consciente ou inconscientemente.

Tabela de Horas Planetárias

Ao nascer do Sol	DOM.	SEG.	TER.	QUA.	QUI.	SEX.	SÁB.	Após a meia-noite
1ª hora	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	**24-1 h**
2ª hora	Vênus	Saturno	Urano	Netuno	Marte	Mercúrio	Júpiter	**1-2 h**
3ª hora	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	**2-3 h**
4ª hora	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	**3-4 h**
5ª hora	Saturno	Urano	Netuno	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	**4-5 h**
6ª hora	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	**5-6 h**
7ª hora	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Urano	Netuno	**6-7 h**
8ª hora	Urano	Netuno	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	**7-8 h**
9ª hora	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	**8-9 h**
10ª hora	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Urano	Netuno	Marte	**9-10 h**
11ª hora	Netuno	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	**10-11 h**
12ª hora	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	**11-12 h**
13ª hora	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Urano	Netuno	Mercúrio	**12-13 h**
14ª hora	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	**13-14 h**
15ª hora	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	**14-15 h**
16ª hora	Vênus	Saturno	Urano	Netuno	Marte	Mercúrio	Júpiter	**15-16 h**
17ª hora	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	**16-17 h**
18ª hora	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Urano	**17-18 h**
19ª hora	Saturno	Urano	Netuno	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	**18-19 h**
20ª hora	Júpiter	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	**19-20 h**
21ª hora	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Urano	Netuno	**20-21 h**
22ª hora	Urano	Netuno	Marte	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	**21-22 h**
23ª hora	Vênus	Saturno	Sol	Lua	Marte	Mercúrio	Júpiter	**22-23 h**
24ª hora	Mercúrio	Júpiter	Vênus	Saturno	Urano	Netuno	Marte	**23-24 h**

OBS: Em períodos de Horário de Verão acrescentar mais 1 hora.

Os horários planetários são estudados e explicados cabalisticamente!

Tabela por Hierarquia dos Daemons:

Domingo = sol
Segunda = lua
Terça = marte
Quarta = mercúrio
Quinta = júpiter
Sexta = Venus
Sábado = saturno

Hierarquias

Reis:
-Horário: Das 9h as 12h e das 15h até o por do sol
Metal: Ouro
Incenso: Olíbano
Cor: Amarelo
Planeta: Sol

Daemons:
01- Bael
9-Paimon
13-Beleth
20-Purson
32-Asmoday
45-Vine
51-Balam
61-Zagan
68-Belial

Marqueses
-das 15 as 21h e daí até amanhecer
Metal: Prata
Cor: Violeta
Planeta: Lua
Incenso: Jasmim

Daemons:
04-Samigina
07-Amon
14-Lerajé
24-Naberius
27-Ronove
30-Forneus
35-Marchosias
37-Phenex
43-Sabnock
44-Shax
59-Orias
63-Andras
65-Andrealphus
66-Cimejes
69-Decarabia

Presidentes
-a qualquer hora do dia,com exceção a noite e o crepúsculo,a menos que se invoque seus reis.
Metal: Mercúrio
Cor: Laranja
Planeta: Mercúrio
Incenso: Alfazema

Daemons:
05-Marbas
10-Buer
17-Botis
21-Marax
25-Glasya-Lebolas
31-Foras
33-Gaap
39-Malphas
48-Haagenti
53-Caim
57-Ose
58-Amy
61-Zagan
62-Valac

Duques
-livremente chamados, até anoitecer.
Metal: Cobre
cor: verde
Planeta: Venus
Incenso: Sândalo

Daemons:
02-Agares
06-Valefor
08-Barbatos
11-Gusion
15-Eligos
16-Zepar
18-Bathin
19-Sallos
23-Aim
26-Bune
28-Berith
29-Astaroth
41-Focalor
42-Vepar
47-Vual
49-Crocell
52-Alloces
54-Murmur
56-Gremory
60-Vapula
64-Haures
67-Amduscias
71-Dantallion

Príncipes e Prelados
-qualquer hora do dia
Planeta: Júpiter
Metal: Estanho
Cor: Azul
Incenso: Cedro

Daemons:
03-Vassago
12-Sitri
22-Ipos
33-Gaap
36-Stolas
55-Orobas
70-Seere

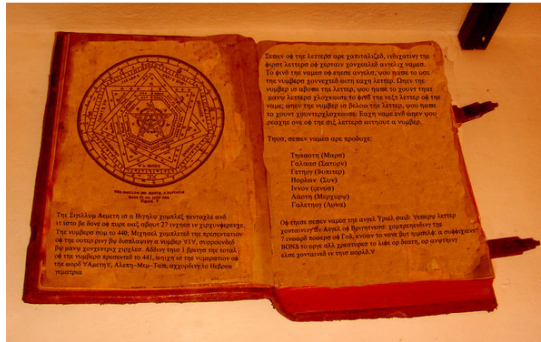
Condes
-a qualquer hora do dia em florestas ou lugares calmos.
Planeta: Marte
Metal: Cobre ou Prata
Cor: vermelho
Incenso: Sangue de Dragão

Daemons:
17-Botis
21-marax
25-Glasya-Labolas
27-Renove
34-Furfur
38-Halphas
40-Raum
45-Vine
46-Bifrons
72-Andromalius

Cavaleiros
-crepúsculo ao alvorecer, das 16h até o sol se por.
Planta: Saturno
Metal: Chumbo
Incenso: Myrrah

DAEMON:
50-Furcas

Insisto em dizer que horários planetários são usados para nos influenciar estar melhor habilitado a trabalhar com aquela energia do planeta regente, independente do Daemon ser parte de nosso inconsciente ou seres externos como muitos acreditam. Esta certeza virá com a sua prática, afinal e se os Daemons realmente são seres externos que entram em contato com nosso inconsciente? Ninguém saberá responder, nem provar, só experimentar esta questão e este fica como o grande lema deste manual, são seres internos do inconsciente? Seres externos dos "infernos"? ou seres híbridos que dos infernos atingem nosso inconsciente, para fins didáticos e motivos pessoais escrevo que os Daemons são parte de nosso inconsciente e afirmo isto no manual para que o praticante do mesmo possa sozinho concordar ou discordar, sendo feito o lema da magia do caos, "não importa como, o importante é que funciona

A Importância do Diário

Todo experimento mágico, deve ser anotado para meditação e reflexão, principalmente para saber se houve erros, se o intento foi alcançado e ver como você "pediu".
Vou relatar uma breve experiência com Phenex, o primeiro Daemon que evoquei.

Foi no dia X
No local X

Fiz meu pentagrama, já a frente estava o triangulo com o selo e as velas nas pontas, evoquei meus guardiões pessoais, minha essência de bruxaria e iniciei as evocações como no Lemegeton, quando o ambiente começou ficar pesado, não frio como pensei que ficaria, também naquele momento eu estava com a mente vazia não lembrava qualquer analogia a Phenex, não lembrava que era pássaro que era fogo, então ouvi um pássaro, estalos na casa e uma manifestação nas velas, não vi nada dentro do triangulo, não fui modesto, fiz pensando que veria algo, insisti 3 vezes na primeira evocação, ouvi uma voz de criança fina falar, o que você quer ? Não acreditei que era o Daemon e continuei todas as evocações ate as das correntes do inferno, quando a voz ficou alta e grossa e disse "pare eu já estou aqui" Foi quando acordei com a entidade o pedido, apresentei o cabelo de uma pessoa e pedi por ela, depois de tudo terminado, a pessoa que não estava no local me comunicou que ficou mal, eu fiquei sem energia também, as velas subiam todos ao mesmo tempo em sua chama quando eu tinha duvidas, era a Phenex respondendo, ela foi amável e eu fui respeitoso, então isso me abriu uma reflexão, apresentei a pessoa pelo cabelo e ela ficou meio mal, não deveria ela estar protegida naquele momento? Só pensei nisso depois de reescrever toda a Experiência. Enfim foi tudo muito bem feito e deu resultado, minha intuição enquanto sob efeito da Entidade aumentou muito.

***Não uso baqueta, usei um punhal, e fiz um pentagrama para proteção com sal no chão, funcionou, tudo devido minha crença pessoal em Bruxaria Tradicional.**

Terminei tudo com banimentos. Percebi que fiquei com um pouco do padrão da entidade, por isso senão for feito uma grande e boa limpeza no seu corpo mental e espiritual, deve-se esperar pelo menos 7 dias para trabalhar com outro Daemon, senão pode-se trabalhar com o mesmo para confirmações e agradecimentos.

Relato de J.S.B sobre evocação em dupla (R.R.H E J.S.B)

"Tive dificuldade de me concentrar na evocação porque ouvia vozes de pessoas que conversavam no corredor do apartamento. Foi irritante pois eu tentava ignorar o som, porém era insistente e durou por muito tempo, como se tivessem parado de frente à porta e continuado a conversa. Entrei em um estado em que me senti leve e dispersa, sem querer acabava prestando atenção na conversa que ouvia. Pareciam ser três pessoas com a voz de um homem que soava jovem se sobressaindo à de duas mulheres. A conversa era acalorada, rápida e eu não conseguia compreender o que era dito. Permaneci de olhos fechados durante toda a conjuração.

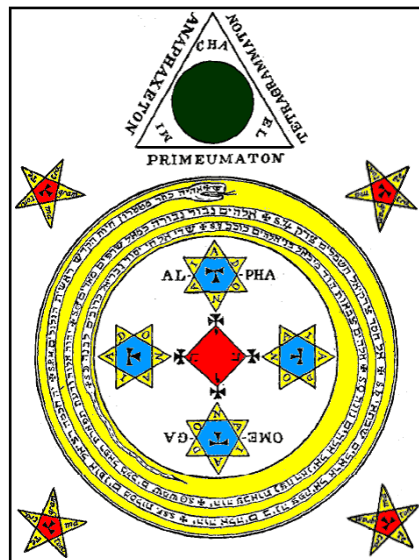
R.R.H me informou que Amy estava presente e perguntou se eu conseguia ouvi-lo. Respondi que não e então Amy o informou que eu ouvi sim - durante a evocação. Fiquei incerta e expliquei ao R.R.H que apenas ouvi a conversa indistinta e alta descrita anteriormente. Ele me informou então que esses eram os "Uivos" e não pessoas, era a manifestação de Amy e suas legiões e não pessoas no corredor. R.R.H ouvia perfeitamente Amy, mas eu não. Ele pediu várias vezes para que o Daemon me fizesse ouvi-lo também, porém em nenhuma delas consegui, por mais que me concentrasse e simultaneamente pedisse silenciosamente. R.R.H demonstrou insatisfação quando isso se tornou inútil e prosseguiu a pedir alguma manifestação física. Amy sugeriu que poderia fazer meu gato vir até a sala onde nos encontrávamos, mas R.R.H negou e continuou pedindo para que eu ouvisse. O Goetio dizia que eu o ouvia, mas não conseguia identificá-lo. Algumas vezes ao me concentrar tive uma sensação particularmente diferente, mas nunca uma voz distinta. R.R.H então ficou irritado e atestou que para eu acreditar na presença do Daemon, era necessário alguma manifestação, que havíamos escolhido especialmente Amy para estar conosco e nos ajudar, que poderíamos ter escolhido qualquer outro tão poderoso quanto o próprio. Após algum tempo mais de tentativas, R.R.H ameaçou mandá-lo embora; nesse momento, as velas baixaram sua chama até quase apagarem, uma manifestação do descontentamento de Amy com nossa insistência, creio.

Prosseguimos então com nossos pedidos pessoais. R.R.H explicou meus dois problemas e perguntou se era possível que Amy me ajudasse. O Daemon aceitou e negociamos qual pagamento haveria de ser realizado – xxxxxxxxxxxxxx(alterado). Ponderei por alguns momentos se era possível eu conseguir pagar e decidi que sim. Aceitei e discutimos os pormenores tanto dos pedidos quanto do pagamento, que deveria ser realizado apenas quando o segundo desejo houvesse se cumprido. Meu primeiro pedido haveria de surtir efeito em seis ou sete dias, sendo que no próximo dia possível eu deveria entrar em contato com o lugar e suadi-los a resolverem meu problema dizendo que eu havia sido roubada. Amy informou que em minha próxima evocação eu irei ouvi-lo.

R.R.H então dialoga com o Goetio a respeito de sue pedido dessa vez e acertam o pagamento. Ele não age como tradutor nessa hora e não me informa qual foi o acordo. Em algum momento enquanto pedíamos a solução de nossos problemas, ouvimos vindo da cozinha o barulho pontual de uma gota de água que cai, mas ficamos em dúvida se era uma manifestação ou não. Não me recordo exatamente quando, mas percebi que uma pequena faísca da vela direita caiu dentro do triângulo; R.R.H não comentou nada a respeito. Ao longo de toda a conversa, eu notei o ambiente mudando de cor sutilmente, as vezes para um tom azulado e as vezes para um amarelo muito dourado – quase laranja. Posteriormente R.R.H me contou que durante o ritual percebeu vultos fora do círculo – as legiões".

Espelho Negro, construção simples:

A função do espelho negro é simples, ver nossa forma astral e ver o outro lado da moeda, ou seja, ver o Daemon ou qualquer coisa que ele queira mostrar, não deixa de ser um portal, uma ferramenta mágica.
Uma forma simples de confeccioná-lo, é ter um porta retrato todo negro, tirar aquela foto que vem de modelo, pintar toda de preto, colocar no lugar da foto, então consagre da sua forma, seja evocando Satã, ou algum outro "demônio" de sua preferência, com muito incenso e fé + vontade, ordenando que seu espelho terá a função de ferramenta para manifestação da Goétia.
Sempre manter o espelho enrolado num pano de preferência escuro, e que fique muito bem guardado o espelho.

Símbolos de Evocação da Goétia do Lemegeton:

O sistema Salomônico utiliza nomes símbolos diferentes, pois se faz invocação a forças "angelicais", a luz e não sombras da psique, no sistema "de" Salomão ele diz forçar os Daemons a cumprir as ordens, pois se assim for, para que pagamentos ? Acho muita prepotência de qualquer ser humano, por mais magista que seja, querer subjugar Seres.

Algumas observações gerais

***Saiba evocar os Daemons com sabedoria, pois o sistema pode ser viciante e você esquecer que também possui uma força pessoal muito grande para realizar tudo que precisa nesta vida, porém ajuda nunca é demais.**

***Uma vez tendo chamado o Daemon para te ajudar em alguma especialidade, acordar para pagar uma vez no acordo, mas que o efeito seja perpétuo.**

***Às vezes você tem desejos e recorre a Goétia para realiza-os, então você vai escolher um Daemon numa lista de especialidades, e acha que encontrou o melhor para resolver sua situação, e aí seu desejo não acontece.**
Recomendo que tente novamente com um Daemon que você já usou antes e que respondeu bem a seu desejo, por mais que a descrição dele seja diferente do intento, em último caso você pergunta ao Daemon qual outro poderia ajudar, caso você o escute.

***As especificações nos seus pedidos são importantes, mas em geral pedir prazos, e claro que ninguém fique mal com seu desejo.**
Mas para o amor não há lei, acho que se você quer uma união, às vezes seu alvo tem que cair em depressão para ir atrás de você e sentir que você faz falta, especificar que não faça mal a ninguém pode fazer a coisa demorar, porque tiraria uma possibilidade do Daemon, para estes e outros casos recomendo se escrever uma carta e depois de ler ao Daemon, simplesmente queime-a.

***Para dinheiro, é bom especificar para você ganhar com clientes, pois se fizer sem especificar, quando menos esperar, um amigo seu pode roubar um banco e querer guardar o dinheiro na sua casa, e aí?**

***Outra questão observada em minhas experiências, é que algumas pessoas tiveram seu resultado alcançado e uma perda, talvez por não cumprirem sua proposta de pagamento, pois fato que Goétia tira energia de algum lugar para realizar o objetivo e se você não pagar, ele vai tirar de você, então se você cuspir sangue por não pagar não se assuste.**

***Use Goétia como último recurso, pois ele mesmo trabalhando com energias "densas", ou melhor, inconsciente, é descontrolada, pois ninguém domina seu inconsciente, acontecendo do desejo acontecer de forma inesperada.**

***Ao longo do Manual verificará que há descrições duplas, para dias e horários da prática, ou mesmo duas descrições com respeito função dos Daemons, ou ainda nas tabelas, posições diferentes, como em uma diz ser conde e em outro príncipe, nestes casos é porque o Daemon é versátil e pode atuar nas duas áreas, em dias e horários diferentes, não te preocupe tudo escrito é seguro, testado e aprovado.**

***O Anel é somente o símbolo de proteção que Salomão usava, mas existem muitos símbolos pessoais que podem ser usados, aspirantes, leiam o Lemegeton, 5 livros que compõem o sistema mágico da Goétia.**

***Alguma pessoas gostam de tatuar o selo do Daemon em seu corpo, não acho legal juntar sua energia vital (sangue), junto a uma parte de sua mente inconsciente para chegar a uma idolatria de ti mesmo sem saber com o que está trabalhando, caso saiba que é sua mente em questão que trabalhará, ok, faça sabendo disto.**

***Cuidado amigos quimbandeiros, por mais que espíritos de Goétia não incorporem por sua "densidade", há relatos de possíveis acontecimentos, e por mais que pareçam eles não são Kiumbas ou Kimbas nem Exus. Use seu conhecimento para tratá-los bem nas negociações, mas não os tenha como amigos, negócios são negócios, amigos a parte.**

*** Use o que você tem, por exemplo, quer fazer para você mesmo? Faça sem restrição, quer ajudar terceiros? Então faça como em qualquer outro tipo de magia, tente ver melhor sobre a situação, ou seja, use os oráculos, use tarô, runas, búzios o que você tiver contato e em mãos, pois se ali sair que seu desejo é impossível então você não perderá tempo e não frustrará ou abalará a fé da pessoa que te procurou. Afinal com Goétia, quase tudo é possível, eu disse quase tudo.**

*** Em resumo Goétia é uma prática que alia uma invocação interna para sua proteção, ou seja, seu consciente, então tudo é valido como por exemplo invocação de seu SAG, seu Exu, seu Bruxo ancestral, para evocar um ser externo, no caso os Daemons todos, e assim realizar seu objetivo.**

***Alguma pessoas chamam Daemons de Demônios, seres externos, outros de partes ocultas da mente, eu concordo que possam as vezes ser partes ocultas da mente, pois o triangulo de manifestação, pode manifestar qualquer coisa, até gnomos. Uma vez por sinal uma Pombo-Gira, grande amiga Rosa Caveira, me disse que quando se usa este sistema você pode viciar, você passa a trabalhar só com eles para tudo, e que eles realmente existem e funcionam, mas você passa a ser escravo, demorei a entender, e até por algum tempo pensei que poderia ser perigoso, pois de fato é, entendi que se tratando de algo que pode alcançar seu inconsciente, ele tem poder sobre o consciente e sobre seu corpo em algum nível, e se por ventura eu passar a utilizar demais a Goétia e para tudo, vai chegar uma hora que eu posso chegar a perder minha identidade, minha força pessoal consciente, e num surto, num sonho, num choque neural vir a ter algum tipo de falência cerebral, fato demonstrado pelo perigo de atacar com Goétia por exemplo com o Daemon Andras, pois ele também irá acessar uma área do seu inconsciente para agir no seu alvo (um foco, pegando informações de seu desejo no alvo) e manifestará certa energia no inimigo, mas esta área acessada é justamente a qual será atacada, ou seja, perigosa.**

Idéias antes da Prática

Com a prática deste sistema, você aprende a lhe dar com seu inconsciente exteriorizado, aprende que você se liga no selo enquanto o tem ativo, descobre que os Daemons atuam dentro de você, de dentro para fora, conspirando para seu desejo.
Um dia pode querer desfazer o que fez, para propósitos futuros, neste caso a melhor coisa que já fiz foi, me despedir de um a um, e dizer que voltaria a trabalhar com eles no futuro de forma mais consciente e mais responsável, sem tirar das sombras seres que estão em seu habitat natural, por mais que seja minhas próprias sombras.
Desta forma tudo de resolve, não tenha remorsos, pois será doloroso e com certeza os Daemons que te levaram aos céus um dia te farão falta e você os procurará novamente.

"Cuidado ao se livrar de seus demônios, pode estar se livrando da sua melhor parte"

O ataque e a defesa

Fogo se combate a fogo, neste caso evocar o Daemon para sua defesa é valido, ainda pode acordar com ele para contra atacar, mas um ataque direto? Lembre-se você se liga no selo e ficará com a energia negativa no seu cérebro. Depois de tempo de prática você descobre que o certo é perguntar a eles como atacar, e não pedir o ataque.
Vallac para roubar? Você tem grande chance de ser roubado, cuidado, tem que ser sagaz.

O Sexo na Goétia

Existem seres que podem aceitar fluido sexual como oferta, ou mesmo como fonte de energia, neste caso, deve ser feito após a evocação e acordo com o Daemon, deixar em algum lugar o fluido destinado a ele, de preferência num altar consagrado para trabalho com os Daemons, lembrando que Goétia não é Bruxaria.
Recomendação? Evoque o Daemon e acorde cada vez que fizer um pedido e der certo despejar uma quantidade de seu fluxo sexual no selo, para energizá-lo.

A Realidade

Você trabalhará com seres que tem o poder, que atuam em você e na sua realidade perpetuamente, logo use o poder para fins que nunca param de crescer, como habilidades naturais e conhecimentos, afinal magia é uma força a mais para uma tarefa que sozinho você até consegue fazer, mas com uma força maior te ajudando, pense que você é um demônio, e tem amigos demônios que podem te ajudar, mas os amigos gostam mais de ajudar a ti que a pessoas que você gosta.

Cobrar por Trabalhos com Goétia:

Um marceneiro cobra pra fazer uma cadeira, porque usa material. E você? Evoca um Demônio para realizar o desejo de alguém, você se arrisca, usa material, faz acordos espirituais, com "energias" perigosas a ti. E a consideração? De graça, Deus que me perdoe, mas só Jesus Cristo. Amém.

***Independente do sistema utilizado lembre-se Daemons não são Exus ou Guedes, é um "cara" que você pede, recebe e paga, apenas isso. Nada mais!**

Praticando

1 - Escolher o Goétia criar o selo a mão

2 - Fazer o círculo e o triângulo com velas a frente do circulo, ter um punhal pelo menos (o círculo pode ser de sal se for para enviar algo a alguém, ou ataque, enfim algo que não precise trabalhar no seu ser, pois pode repelir algumas energias, caso você queira um dom ou visão, então melhor riscar no chão seu círculo ou desenhar o círculo num grande pano, pode ter forma de pentagrama se quiser, o triângulo em papel e o selo em outro papel separado)
Colocar o espelho negro no triângulo, na frente o selo do Daemon que foi escolhido

O triângulo da manifestação

***Tetragrammaton, é o símbolo-nome, que vai dar poder aos selos inclusos dentro do triângulo, mesmo que represente proteção, quer dizer que fora do triângulo as energias são superiores, então o Daemon está selado ali dentro.**

***Primeumaton, manifestação ou obrigação do Daemon a manifestar em nome de Primeumaton, o nome que até Moisés pronunciou para ativar seu poder.**

***Anaphaxeton, Palavra que expressa sabedoria, que se veja e manifeste um espírito inteligente e não qualquer coisa como um Elemental.**

***As palavras usadas, são palavras de poder, não tem ligação com religião, por isso podem ser usadas sem problemas.**

3 - Colocar o selo no triângulo (nas pontas do triângulo velas brancas de preferência)

***A energização do triângulo e do selo do Daemon é Imprescindível, importante, basta impor as palmas das mãos no que se quer energizar, e ordenar, minha energia está aqui e minha palavra dará vida a toda evocação, então feche os olhos e respire fundo duas vezes de olhos fechados mentalizando sua energia indo em direção ao que se quer energizar.**

4 – Banimentos

Ritual de Banimento RIP

Comece pelo **Oeste** e trace o pentagrama inverso com o dedo indicador da mão esquerda, entoe: "*Aschtaroth*".
Prossiga em sentido anti-horário, voltando-se para:
Sul entoe: "*Belzebu*".
Leste entoe: "*Lúcifer*".
Norte entoe: "*Maioral*".

Cruz Negra

Com o dedo indicador e médio da mão esquerda unidos:
Toque o meio da testa e diga: "Tenho agora o Poder Divino da Visão"
Siga então da testa para a área genital e diga: "**Manifeste minha energia**"
Ao fazer isso, deve-se visualizar um feixe de luz negra brilhando do topo da cabeça e descendo até a planta dos pés.
Direcione depois, os dedos indicadores e médios da mão direita até o ombro esquerdo e diga: "**Manifeste minha Força**"
Mantenha a mão nesta posição e com o dedo indicador e médio da mão esquerda toque o ombro direito e diga: "**Manifeste minha vontade verdadeira**"
Ao fazer isso visualize uma luz da mesma natureza da anterior indo do ombro direito para o esquerdo.
Se feito corretamente agora o praticante deve estar com os braços entrecruzados semelhante aos braços de um faraó no sarcófago.
Mantenha-se assim em silêncio por um curto período e então com uma das mãos entrelaçando os dedos na altura do peito e diga: "**Eu sou o que sou**"
Visualize então uma cobra vermelha ou negra, as cores vibrando, enrolando-se na cruz formada e subindo por ela até que esteja com a cabeça próxima a sua testa e o rabo próximo a seu órgão genital.
No rosto da cobra a palavra escrita é "**Lilith**"

Simples Banimento

Em pé com dedo indicador e médio da mão direita erguidos para cima, e indicador e médio para baixo da mão esquerda, inspirar profundamente de olhos fechados, e de expirar fortemente visualizando muito fogo em todo o ambiente enquanto pronuncia o mantra: **SSSSSSSSSSsssssssssssssssssssss................**

ENN - Entoar por 5 minutos o “mantra” do Daemon escolhido

Apenas palavras misturadas em alguns idiomas para conversar com seu inconsciente, pedindo para entrar na sintonia da energia daquele daemon.

Tradução de alguns ENNS

Astr - Ashtaroth
Et - e
Fubin - A chama
Ganic - O fogo
Geana - Mistério
Jadan - Aguá
Hesta - Maldição
Hoet - Nosso
Lanire - Lar
Lirach -Terra
Naca - Circulo/Anel
Par - a ti
Renich - Ar
Roroth - Traga a mim
Tasa - Proteja
Uberaca Biasa Icar - O céu que nos cerca
Vefa - este
Wellc - Solo
Withar – Descoberta

ENNS da Goétia

Bael –
Ayer Secore On Ca Ba'al
[Ah-yer she-core on ka Bah-al]

Agares –
Rean ganen ayar da Agares
[Ree-an gah-nen a-ya da Ah-gay-res]

Vassago –
Keyan vefa jedan tasa Vassago
[Keh-yan veh-fa yay-den Vass-ah-go]

Samigina (Gamigin) –
Esta ta et tasa Gamigin
[Es-tah tah et tah-sa Gam-eh-geh-in]

Marbas –
Renich tasa uberace biasa icar Marbas
[Ren-ich tah-sa ubur-ak-a buy-ass-a ick-r Mar-bas]

Valefor –
Keyman vefa tasa Valefor
[Key-man veh-fa tah-sa Val-ef-r]

Amon –
Avage Secore Amon ninan
[Ah-vah-jay she-core Ah-mun neh-nah-en]

Barbatos –
Eveta fubin Barbatos
[Ev-ee-tah fu-bin Bar-bah-tos]

Paimon –
Linan tasa jedan Paimon
[Lin-an tah-sa yay-den Pay-eh-mon]

Buer –
Erato on ca Buer anon
[Eh-rat-oh on ka Bu-er ah-non]

Gusion –
Secore vesa anet Gusion
[Seh-core veh-sa ah-net Goo-ci-on

Sitri –
Lirach Alora vefa Sitri
{lir-atch all-o-rah veh-fa Sit-ree]

Beleth –
Lirach tasa vefa wehl Beleth
[Lir-atch tah-sa veh-fa Bel-eth]

Leraje (Leraikha) –
Caymen vefa Leraje
[Kay-men veh-fa Ler-ah-jay]

Eligos –
Jedan on ca Eligos inan
[Yay-den on ka Ee-lig-os eh-nan]

Zepar –
Lyan Ramec catya Zepar
[Lie-an rah-mek kat-yah Zeh-par]

Botis –
Jedan hoesta noc ra Botis
[Yay-den hoe-stah nok ra Boat-is]

Bathin –
Dyen Pretore on ca Bathin
[Deh-yen pree-tor on ka Bath-in]

Sallos (Saleos) –
Serena Alora Sallos Aken
[Sir-ee-nah all-o-rah Sah-el-os ack-en]

Purson –
Ana jecore on ca Purson
[Ah-na ya-core on ka Pur-son]

Marax (also Narax) –
Kaymen Vefa Marax
[Kay-men veh-fa Mar-ex]

Ipos –
Desa an Ipos Ayer
[Dey-sa an Ip-os ah-yer]

Aim –
Ayer avage secore Aim
[Ah-yer ah-vah-jay seh-core A-im]

Naberius –
Eyan tasa volocur Naberius
[Eh-yan tah-sa vol-o-cur Nah-ber-us]

Glasya-Labolas –
Elan tepar secore on ca Glasya-Lobolas
[E-lan the-par seh-core on ka Glass-ya-Lobo-las]

Bune (Bime) –
Wehl melan avage Bune Tasa
[Weh-el meh-lan ah-vah-jay Bue-en tah-sa]

Ronove –
Kaymen vefa Ronove
[Kay-men veh-fa Row-no-vee]

Berith –
Hoath redar ganabal Berith
[Hoe-ath re-dar gah-nah-bell Ber-ith]

Astaroth –
Tasa Alora Foren Astaroth
[Tah-sa All-o-rah four-en Ass-tar-oth]

Forneus –
Senan okat ena Forneus ayer
[Sen-an oh-kat eh-na Four-nee-us ah-yer]

Foras –
Kaymen vefa Foras
[Kay-men veh-fa Four-as]

Asmoday –
Ayer avage Aloren Asmoday aken
[Ah-yer ah-vah-jay As-mo-day ack-en]

Gaap –
Deyan Anay Tasa Gaap
[Dey-ahn ah-nay tah-sa Gah-ap]

Furfur –
Ganen menach tasa Furfur
[Gah-nen men-ack tah-sa Four-four]

Marchosias –
Es na ayer Marchosias Secore
[Es na ah-yer Mar-chi-os-ee-as seh-core]

Stolas (Stolos) –
Stolos Ramec viasa on ca
[Stow-los rah-mek vie-ass-a on ka]

Phenex (Pheynix) –
Ef enay Phenex ayer
[Ef eh-nay Fen-ex ah-yer]

Halphas –
Erato Halphas on ca secore
[Eh-rat-oh Hal-fas on ka seh-core]

Malphas–
Lirach tasa Malphas ayer
[Lir-atch tah-sa Mal-fas ah-yer]

Raum –
Furca na alle laris Raum
[Fur-ka na ah-lee lah-ris Rah-oom]

Focalor –
En Jedan on ca Focalor
[En Yey-dan on ka Fo-kah-lor]

Vepar –
On ca Vepar Ag Na
[On ka Veh-par ag na]

Sabnock –
Tasa Sabnock on ca Lirach
[Tah-sa Sab-nok on ka lir-atch]

Shax –
Ayer Avage Shax aken
[Ah-yer ah-vah-jay Sha-ex ack-en]

Vine –
Eyesta nas Vine ca laris
[I-es-tah nah-es Vie-en ka lah-ris]

Bifrons –
Avage secore Bifrons remie tasa
[Ah-vah-jay seh-core Bif-rons ray-me tah-sa]

Uvall (also Vual or Voval) –
As ana nany on ca Uvall
[Ass an-ah nah-nee on ka Uh-val]

Haagenti –
Haaventi on ca Lirach
[Hah-ven-tee on ka lir-atch]

Crocell –
Jedan tasa Crocell on ca
[Yey-dan tah-sa Kro-kell on ka]

Furcas –
Secore on ca Furcas remie
[Seh-core on ka Fur-kas ray-me]

Balam –
Lirach tasa vefa wehl Balam
[Lir-atch tah-sa veh-fa weh-el Bah-lam]

Alloces –
Typan efna Alloces met tasa
[Tye-pan ef-nah Al-oh-sees meh-t tah-sa]

Camio (Caim) –
Tasa on ca Caim renich
[Tah-sa on ka Kay-em ren-ich]

Murmur (Murmus)-
Vefa mena Murmur ayer
[Veh-fa men-ah Mer-mer ah-yer]

Orobas –
Jedan tasa hoet naca Orobas
[Yey-dan tah-sa hoe-t nah-ka Oh-ro-bas

Gremory (also Gemory or Gamori) –
An tasa shi Gremory on ca
[An tah-sa she Gra-more-ee on ka]

Ose (Voso ou Oso) –
Ayer serpente Ose
[Ah-yer ser-pent-eh Oh-see]

Amy (Avnas) –
Tu Fubin Amy secore
[Too fu-bin Aim-ee seh-core]

Oriax (Orias) –
Lirach mena Orias Anay na
[Lir-atch men-ah Or-ee-ass ah-nay na]

Vapula (Naphula) –
Renich secore Vapula typan
[Ren-ich seh-core Vap-uh-lah tye-pan]

Zagan –
Anay on ca secore Zagan tasa
[Ah-nay on ka seh-core Zah-gan tah-sa]

Volac (Valak, Valac, ou Valu)–
Avage Secore on ca Volac
[Ah-vah-jay seh-core on ka Vol-ak]

Andras –
Entey ama Andras anay
[En-tee ah-ma And-ras ah-nay]

Haures (Flauros, Haurus, ou Havres) –
Ganic tasa fubin Flauros
[Gahn-ich tah-sa fu-bin Fla-ree-os]

Andrealphus –
Mena Andrealphus tasa ramec ayer
[Men-ah And-reel-fus tah-sa rah-mek ah-yer]

Cimejes (Cimeies ou Kimaris) –
Ayer avage secore Cimejes
[Ah-yer ah-vah-jay seh-core Ki-meh-jes]

Amdusias (Amdukias)–
Denyen valocur avage secore Amdusias
[Den-yen val-o-cur ah-vah-jay seh-core Am-dus-eh-ass]

Belial –
Lirach Tasa Vefa Wehl Belial
[Lir-atch tah-sa veh-fa weh-el Bee-lee-el]

Decarabia –
Hoesta noc ra Decarabia secore
[Hoe-strah nok rah Dee-kara-bee-ah seh-core]

Seere (Sear ou Seir) –
Jeden et Renich Seere tu tasa
[Yey-den et ren-ich See-er too tah-sa]

Dantalion –
Avage ayer Dantalion on ca
[Ah-vah-jay ah-yer Dan-tah-lee-on on ka]

Andromalius –
Tasa fubin Andromalius on ca
[Tah-sa fu-bin And-ro-mal-ee-us on ka]

Alguns Exemplos de Selos

Selo de Astaroth!

Selo de Paymon!

Selo de Amy!

5 - Conjurações

Invocação Preliminar

Oh Grande Maioral, que a trindade inversa neste momento possa fazer parte de meu ser, que eu esteja contigo assim como você está comigo, e que por seus três aspectos, Lúcifer, Belzebu e Aschtaroth, que sempre reinaram na Terra, separando os justos dos injustos, possa eu estar preparado para esta Evocação. Por Lúcifer, o portador da Luz, que também anda nas Trevas, Julgado injustamente foi pelos humanos e por anjos, que esteja comigo entre luz e trevas. Por Belzebu, o portador do poder, cuja energia foi animalizada por causa de sua grande densidade, que esteja comigo agora com seu poder. Por Aschtaroth, o portador do conhecimento, que sua sabedoria seja minha sabedoria, esteja comigo e me de a visão correta para as perguntas corretas Sou um Quimbandeiro que cultua todos os grandes seres que na Terra comandam em nome do Maioral, trabalho com todos que posso de sua falange, seja exu, seja Pombo-Gira ou Almas. Pelo merecimento de ser um dos seus sacerdotes em Terra, em Terra também eu possa contar com sua força, sabedoria e proteção. Se pelos cruzeiros do destino passar, que o maior ser de lá possa me guiar, Senhor Exu Rei das 7 Encruzilhadas, Se pelos cemitérios passar, Seu Omolu possa me afastar das sombras e dos buracos me levando para a saída, Conto com a sagacidade e malandragem de meu adorado amigo Zé Pilintra, junto dos Bruxedos de minha amiga Rosa Caveira e Rainha das 7 Encruzilhadas, Ainda pela minha essência da antiga Bruxaria, descendente em éter do Grande Bruxo São Cipriano, agora me Torno a soma de todas as energias invocadas e assim comando terra, fogo, água, ar e ESPIRITO !

A Conjuração ou Chamada dos Espíritos

Executei o que foi decretado para conjurá-lo, espírito de (nome do espírito) e estou armado com Trindade Inversa, eu voz comando em força, por Lúcifer, por Belzebu e por Aschtaroth; pelos Exus, pelas Pombos-Giras, pelas Almas, e pelos poderosos ministros do inferno; pelo Maioral que se assenta no trono do lago de fogo dos 7 Infernos, eu vos invoco, e conjuro. E sendo armado com a potência do Maioral, eu vos comando em força, por Aquele que decreta e está feito, e que está acima de todas as criaturas e de mim mesmo, sendo feito à imagem do MAIORAL, assumindo a potência de Maioral e sendo feito conforme a Sua Vontade, eu voz exorcizo pelos três nomes do Maioral, Belzebu Lúcifer Aschtaroth fortes e esplendorosos; Oh espírito (Nome do espírito) eu comando-o até mim no nome Dele cuja palavra é FIAT e por todos os nomes de seus Ministros: Aschtaroth, Put Satanakia, Saghatana, Nesbiros, Agalieraps, Fleruty, Tarchimache e Omoloum, SENHOR DAS PROFUNDESAS, que (Nome do espírito) venha até mim, diante deste circulo e apareça manifestando-se em forma humana, isento de deformidade ou malícia. E pelo Nome Inefável, MAIORAL DA QUIMBANDA, supremo senhor dos elementos, cuja pronuncia agita o Ar e enfurece as Chamas, extingue a Água e treme a terra e todos os anfitriões demoníacos, terrestres e celestes são afligidos e confundidos. Portanto vinde, oh espírito (Nome do Espírito), prontamente e sem atraso, de qualquer parte da terra onde estejas ou onde se encontre vosso reino, e trazei respostas inteligíveis as minhas duvidas. Apareça, afável e visivelmente, agora e sem atraso, conforme a minha vontade. Conjurado em nome do Maioral portanto cumpre tu os meus comandos, e persiste neles, aparecendo visivelmente e afavelmente falando com voz livre e inteligível, sem nenhuma ambigüidade.

A Segunda Conjuração

Eu conjuro invoco e comando, oh tu espírito (Nome do espírito), a manifestar-vos visivelmente e mostrar-vos a mim diante deste circulo amavelmente sem nenhuma deformidade ou malícia; pelo nome de Lúcifer em nome do MAIORAL,pelo nome Belzebu que muitos pensam conhecer e não sabem quem realmente é,
pelo nome Aschtaroth que é o Ser mais próximo dos infernos em Terra. Pelo nome Put Satanakia, que reina em torno de todos os mares e praias, pelo de Omoloum senhor supremo dos cemitérios da vida e da morte chamado de Atoto das Almas. Pelo nome Saghatana, Braço esquerdo de Aschtaroth, que cumpre seus mandados e ajuda em todas as demandas possíveis e imagináveis quando invocado e evocado, pelo Tarchimache, que tem o poder de prender e Liberar todas as almas desobedientes, por Fleruty, que pode estourar e queimar em fogo todo e qualquer sigilo selo ou magia que se opor a seu caminho conhecido como Seu Tiriri, e por Nesbiros e Agalieraps que são seres ocultos, pouco vistos, mas estão em toda a mata, rios, mares, lagos. E por estes nomes, e por todos os outros nomes do Maioral e seus Ministros, eu vos exorcizo e comando, oh espírito (Nome do espírito), unicamente por ele que decreta e é feito, e a quem todas as criaturas são obedientes; e pelos julgamentos terríveis do MAIORAL; e pelo sombrio mar de vidro, que esta diante da MAJESTADE SUPREMA, Grandioso e poderoso; pelas quatro bestas ante o trono, cheias de olhos; pela chama eterna do Seu Trono; pelos anjos caídos do inferno; e pela sabedoria do poderoso MAIORAL; Eu voz exorcizo em poderio a fim de manifestá-lo ante este círculo para cumprir minha vontade em todas as coisas que te forem solicitadas; Vinde, portanto, oh espírito (Nome do espírito), execute todos os meus desejos conforme vossa função e capacidade. Portanto, vinde visivelmente, pacificamente e afavelmente, imediatamente, para manifestar meus desejos, falando com a voz desobstruída e perfeita, inteligível e compreensível.

A Terceira Conjuração

Eu voz confino e conjuro oh espírito (Nome do espírito), por todos os nomes mais gloriosos e mais potentes do MAIORAL, que vos dirija até aqui desde os confins da terra onde teu império se encontra, responderá corretamente as minhas demandas, visível e amigavelmente, falando com voz inteligível. Eu voz conjuro e confino, oh espírito (Nome do espírito), por todos os nomes até agora pronunciados; e pelo poder destes sete nomes que O MAIORAL COMANDA a Terra, junto com vossos companheiros no Inferno e na Terra os quais são Aschtaroth* Put Satanakia* Nesbiros* Agalieraps* Fleruty* Tarchimache* e Omoloum* compareça ante este círculo para cumprir minha vontade em todas as coisas que me parecerem adequadas. E caso ainda se mostre desobediente e resista ao encantamento, pela vontade onipotente e poderosa do nome SUPREMO E ONIPRESENTE do SENHOR MAIORAL que criou a tudo o que existe no mundo, e tudo o que nele está contido, e pelo poder do nome OMOLOUM que reina sozinho nos buracos infernais, eu vos constrinjo e vos privo de suas funções, da alegria e de seu lugar, ligando-os a profundidade do poço sem fim, o Abismo, para que lá permaneça até o dia do julgamento. E eu vos ligarei ao fogo eterno, e no lago de fogo e enxofre, a menos que venha sem demora e apareça diante deste circulo para fazer minha vontade. Vinde, pois, é dele o MAIORAL que é a voz que tem te comandado.

***Caso seja isto dito e o espírito não aparecer, faça os banimentos e retorne fazer em outra ocasião levando em consideração sempre os horários planetários.**
(se manifestar, partir para a negociação, passo 6 do esquema).

***A observação em todos os detalhes se faz importante, mudança de energia do ambiente, velas fumaça, não deixe de observar a manifestação acontece se tudo for feito como deve ser feito, e se não perceber o Daemon poderá se manifestar mostrando que está lá, cuidado.**

6 - Boas vindas e Negociação com o espírito

As Boas Vindas

Eu vos saúdo Espírito (Nome do espírito), pelo Nome daquele que criou o céu e a terra e o inferno e tudo o que neles está contido e subordinado Aquele Nome. Pela mesma potência que eu vos chamei a manifestação eu vos ligo e convido a vos colocar amável e afavelmente diante deste circulo e deste triângulo porque eu dou ocasião para a vossa presença e manifestação; afim de não partir sem minha devida licença e sem que meus desejos estejam verdadeiramente satisfeitos, sem qualquer ardil, manifeste também no espelho negro.

***Então o magista indicará seu pedido, e quando terminar a evocação dará a licença ao espírito para partir:**

7 - Permissão para ir embora

A Licença para Partir

Oh Espírito (Nome do espírito), porque respondeste diligentemente minhas demandas, provando pronto anseio em vir atender-me, concedo-lhe licença para volver aos ermos de onde surgiste, sem trazer o agravo ou o perigo a homem ou besta. Parta, então, eu digo, devidamente exorcizado e consagrado pelos ritos da Santa Magia e seja pronto para atender meus desejos. Eu convido-o a se retirar pacifica e tranquilamente, e que a paz do MAIORAL seja mantida entre tu e mim! AMEN!

8- Rituais de Banimento (final)

Repetir O RIP e a Cruz Negra (passo 4) - Fazer o banimento simples

***Sempre se lembrar de perguntar quanto tempo levará seu desejo, como será feito, qual o preço, e se a entidade pode te ensinar algo.**

ESPECIALIDADES DOS DAEMONS

PROBLEMAS COM ÁLCOOL / DROGAS

10 - BUER

ANIMAIS

24 - NABERIUS
53 - CAIM (Comunicação)
62 - VALAC (Serpentes)

VIAGEM / PROJEÇÃO ASTRAL

01 - BAEL
18 - BATHIN (te leva onde você desejar)
32 - ASMODAY
33 - GAAP
51 - BALAM

PERGUNTAS E RESPOSTAS

03 - VASSAGO
11 - GUSION
20 - PURSON
29 - ASTAROTH
32 - ASMODAY
35 - MARCHOSIAS
37 - PHENEX
55 - OROBAS
57 - OSE

NEGÓCIOS / AJUDA NO TRABALHO

09 - PAIMON (promoções)
11 - GUSION (promoções)
15 - ELIGOS (negócios e sucesso financeiro)
60 - VAPULA (ajuda em trabalhos manuais)
62 - VALAC (encontrar um bom emprego)
68 - BELIAL (promoções)

CARISMA / TALENTO / HUMOR

22 - IPOS
31 - FORAS
51 - BALAM
61 – ZAGAN

CLARIVIDÊNCIA

29 - ASTAROTH
32 - ASMODAY

DECISÕES (ajuda na tomada de decisões importantes)

01 - BAEL
17 - BOTIS
26 - BUNE

FORNECEM FAMILIARES (bons espíritos com sua especialidade)

09 - PAIMON
10 - BUER
20 - PURSON
21 - MARAX
33 - GAAP (pode ter guarda de outro Mago, espírito)
39 - MALPHAS
43 - SABNOCK
44 - SHAX
52 - ALLOCES
58 - AMY
67 - AMDUSCIAS
68 - BELIAL
69 - DECARABIA

PREVER O FUTURO

03 - VASSAGO
07 - AMON
08 - BARBATOS
11 - GUSION
20 - PURSON
22 - IPOS
28 - BERITH
29 - ASTAROTH
45 - VINE
47 - VUAL
51 - BALAM
55 - OROBAS
64 - HAURES

AMIZADE (OBTENÇÃO E RECONCILIAÇÃO)

07 - AMON
08 - BARBATOS
11 - GUSION
17 - BOTIS
22 - IPOS
29 - ASTAROTH
62 -VALAC

POSSESSÕES

32 - ASMODAY

SAÚDE / CURA

05 - MARBAS
06 - VALEFOR
10 - BUER

ERVAS

18 - BATHIN
21 - MARAX (para magia, bom para Hoodoo)
31 - FORAS
36 - STOLAS
46 - BIFRONS
69 - DECARABIA

HONRAS / STATUS / PROMOÇÕES

09 - PAIMON
11 - GUSION
28 - BERITH
29 - ASTAROTH
30 - FORNEUS
55 - OROBAS
68 - BELIAL

INTELECTO / SABEDORIA / CONHECIMENTO

01 - BAEL
05 - MARBAS
06 - VALEFOR
25 - GLASYA-LABOLAS
26 - BUNE
29 - ASTAROTH
48 - HAAGENTI
49 - CROCELL
51 - BALAM
60 - VAPULA
61 - ZAGAN

PROCESSOS LEGAIS

15 - ELIGOS

AMOR

07 - AMON
12 - SITRI
13 - BELETH (bom para levar o amor para mulheres)
14 - LERAJE (quebra relacionamentos, livra dos rivais)
15 – ELIGOS
16 – ZEPAR
19 - SALEOS (incentiva a fidelidade)
32 - ASMODAY (quebra relacionamentos)
33 - GAAP (causa amor ou ódio)
34 - FURFUR
40 - RAUM (encoraja amor e paixão)
47 - VUAL (amor para os homens)
56 - GREMORY (bom para levar o amor aos homens)
71 - DANTALION

MILITARES

15 - ELIGOS
43 - SABNOCK (protege os soldados e os campos)
42 - VEPAR (construção naval)
66 - CIMEJES (padrão)

DINHEIRO

26 - BUNE
40 - RAUM (o rouba)
58 - AMY (mostra como encontrar riqueza e abundância)
72 - ANDROMALIUS (o encontra)

MÚSICA

67 - AMDUSCIAS

NECROMANCIA (que trabalham com os mortos)

04 - SAMIGINA
24 - NABERIUS
26 - BUNE
46 - BIFRONS
54 - MURMUR

58 - AMY

NÚMEROS / SORTE (fornece)

62 - VALAC

PASSADO / PRESENTE (discerne)

03 - VASSAGO
07 - AMON
08 - BARBATOS
11 - GUSION
17- BOTIS
20 - PURSON
22 - IPOS
25 - GLASYA-LABOLAS
28 - BERITH
33 - GAAP
45 - VINE
47 - VUAL
51 - BALAM
55 - OROBAS
56 - GREMORY
64 - HAURES

POESIA

37 - PHENEX

POLÍCIA (problemas)

15 - ELIGOS

MAGOS (auxílio com magick)

02 - AGARES (destrói espíritos enviados por um inimigo)
06 - VALEFOR
21 - MARAX (ensina uso de ervas e pedras em magick)
33 - GAAP (ensina a consagrar coisas)
39 - MALPHAS
45 - VINE (excelente em muitas áreas de magia)
46 - BIFRONS
55 - OROBAS
62 – VALAC (prevê serpentes)
64 - HAURES
70 - SEERE

PEDRAS (e uso da energia e características mágicas)

18 - BATHIN
21 - MARAX
24 - NABERIUS
31 - FORAS
36 - STOLAS
46 - BIFRONS

PODER / VALOR

17 - BOTIS
22 - IPOS
35 – MARCHOSIAS (assistência em brigas)
66 - CIMEJES

ADIVINHAÇÃO
(ensina as artes abaixo)

ASTROLOGIA

21 - MARAX
46 - BIFRONS
50 - FURCAS
58 - AMY

GEOMANCIA (terra)

32 - ASMODAY

HIDROMANCIA (adivinhação pela água)

53 - CAIM

OCULTISMO

25 - GLASYA-LABOLAS

QUIROMANCIA

50 - FURCAS

PIROMANCIA (adivinhação pelo fogo)

50 - FURCAS

PROTEÇÃO

55 – OROBAS - Se for contra magos de sistema afro use.
66 – CIMEJES - Se for contra qualquer mal, ou que não se sabe origem.

PERSUADIR PESSOAS

71 – DANTALION (trabalha na psique fazendo com que fale as palavras corretas)

DAEMONS

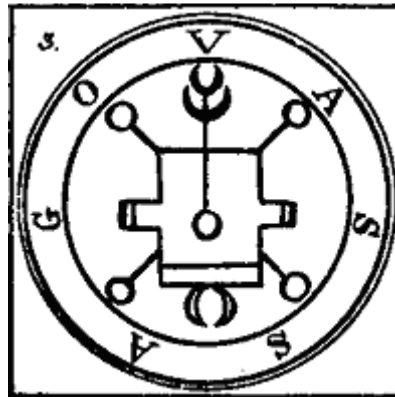
1- BAEL / BEELZEBUTH

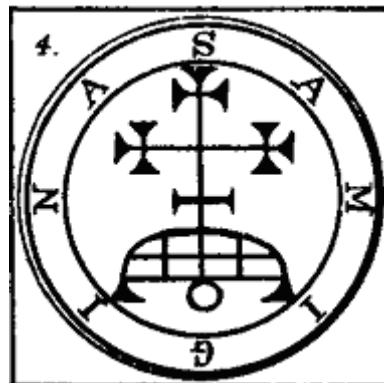
Bael ou Baal é o primeiro espírito da Goétia, é um rei que governa no leste, senhor da tempestade e da fecundidade. Seu nome vem da palavra ba'l e significa "dono", "senhor". Este espírito fala atropeladamente e guarda o poder de torná-lo invisível. Ele reina sobre 66 legiões de espíritos infernais e manifesta-se sob variadas formas, às vezes como um homem, e às vezes de todas as formas possíveis de uma vez.

2 - AGARES

O segundo espírito é um duque chamado Agreas, Agaros ou Agares. Está sob a potência do leste e aparece na forma de um homem velho, montando em cima de um crocodilo e carregando um pássaro em cima de seu punho, no entanto revela-se suave na aparência. Ele tem o poder de percorrer rapidamente grandes distancias e retornar quando requisitado.

Ensina todas as línguas ou dialetos presentemente. Ele também destrói dignidades temporais e espirituais, e causa tremores sísmicos. Era da ordem das Virtudes e comanda 31 legiões de espíritos.

3 - VASSAGO

Vassago é o terceiro espírito, um príncipe poderoso, sendo da mesma natureza que Agares. Possui uma boa natureza e sua função é declarar coisas passadas e futuras e descobrir todas as coisas escondidas ou perdidas. Comanda 26 legiões de espíritos, e este é seu selo.

4 - SAMIGINA

O quarto espírito é Samigina ou Gamigin, um Grande Marquês. Aparece na forma de um cavalo ou de um burro pequeno, e toma ao pedido do mestre a aparência humana. Ele fala com uma voz rouca. Ele governa sobre 30 legiões inferiores. Ensina todas as ciências liberais, e transmite conhecimento sobre as Almas que morreram no esquecimento. Uma outra grafia é Gamygn.

5 - MARBAS

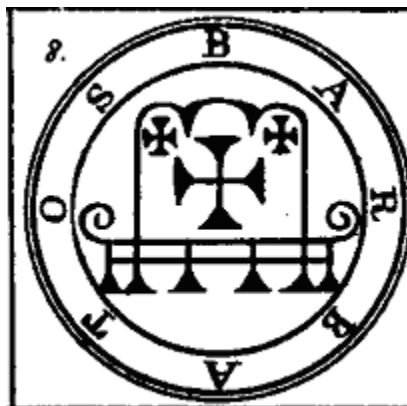
Marbas ou Barbas é o quinto espírito da Goétia. É um grande Presidente que se manifesta primeiramente sob a forma de um grande leão, mas mais tarde, no pedido do mestre, ele toma forma humana. Ele responde corretamente todas as perguntas sobre coisas escondidas ou secretas. Ele cura e causa doenças. Por outro lado, concede grande sabedoria e conhecimento em Artes Mecânicas; e pode mudar a forma dos homens.
Ele governa 36 legiões dos espíritos.

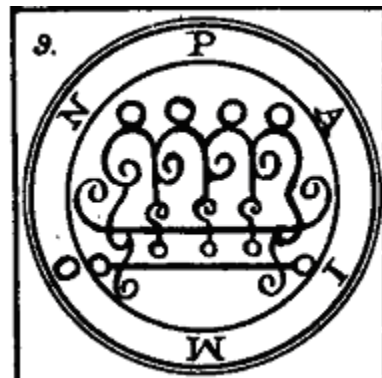
6 - VALEFORO

O sexto espírito é Valefor, Valefar ou Malephar. É um duque poderoso, e aparece na forma de um leão com cabeça de burro, gritando. É um espírito familiar bom, mas eventualmente rouba. Ele governa 10 legiões de espíritos. Seu selo é este, que deve ser preparado, sendo o espírito familiar ou não.

7- AMON

O sétimo espírito é Amon. É um Marques de grande potência. Aparece como de um lobo com a cauda de uma serpente, vomitando flamas de fogo; mas no comando do mágico toma na forma de um homem com traços caninos e cabeça de um corvo; e também como um homem com uma cabeça de corvo ou coruja. Ele mostrará todas as coisas passadas e futuras. Ele reconcilia amizades entre amigos. Ele governa 40 legiões de espíritos.

8 – BARBATOS

O oitavo espírito é Barbatos. É um grande duque; aparece quando o sol está em Sagitário, com quatro reis nobres e as suas companhias de tropas. Ele da compreensão da língua do canto dos pássaros, e das vozes de outras criaturas, tais como o ladrar dos cães. Ele quebra encantamentos que os magistas arrogam sobre tesouros escondidos. É da ordem das Virtudes, onde misteriosamente ele ainda permanece; e ele conhece todas as coisas passadas, e por vir, e concede amizades poderosas. Ele comanda 30 legiões de espíritos.

9 – PAIMON

O nono espírito nesta ordem é Paimon, um grande Rei, muito obediente a Lúcifer. Ele aparece na forma de um homem sentado em cima de um dromedário com uma coroa a mais gloriosa sobre a sua cabeça. É precedido por um séqüito de espíritos, como homens com trombetas e címbalos, e toda sorte de instrumentos musicais. Ele possui uma poderosa voz, e fala jorrando palavras em tal número que o mágico não pode compreende a menos que o puder compelir a obedecer.
Este espírito pode ensinar todas as artes e ciências, além de coisas secretas. Descobre qualquer coisa que esteja sobre a terra ou sob as águas; e o que a mente é, e onde ela se encontra; ou algum outro desejo que o magista queira saber. Ele concede títulos e confirma os mesmos. Ele concede bons Familiares tanto como pode ensinar quaisquer artes. Deve ser esperado pelo oeste. É da ordem das Dominações. Chefia 200 legiões de espíritos, sendo parte deles da ordem dos anjos, e da outra das Potestades. Agora se quiseres chamar Paimon sozinho, deverá lhe fazer alguma oferenda; e atende por meio de dois reis chamados LABAL e ABALIM, e também por outros espíritos que sejam da ordem de Potestades, junto com 25 legiões. E aqueles espíritos que lhe são sujeitos não estão sempre com ele a menos que o magista os obrigue a isto.

10 - BUER

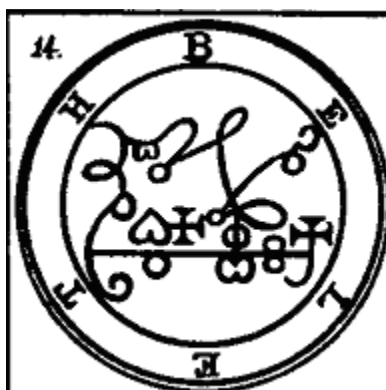
O décimo espírito é Buer, um grande presidente. Aparece como um Sagitário, quando o sol está passando pela constelação respectiva. Ensina a filosofia, moral e natural, e a arte da lógica, e também as virtudes de todas as ervas e plantas. Ele remedia os destemperos no homem, e lhe concede bons espíritos familiares. Governa 50 legiões de espíritos

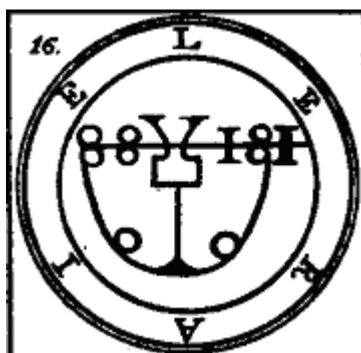
11 – GUSION

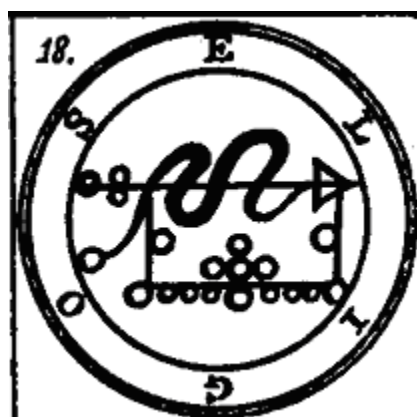
O décimo primeiro espírito em ordem é um grande e forte duque, chamado Gusion, Gusoin ou Gusayn. Aparece como um Xenopilus (Cyaenophallus). Mostra todas as coisas, passadas, presentes, e futuras, e demonstra e responde quaisquer questões que o magista venha a formular. Ele concilia e reconcilia amizades, e honras e títulos. Governa sobre 40 legiões de espíritos.

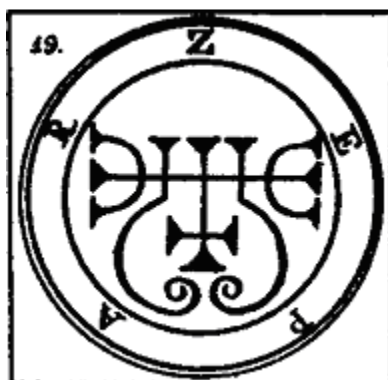
12 - SITRI

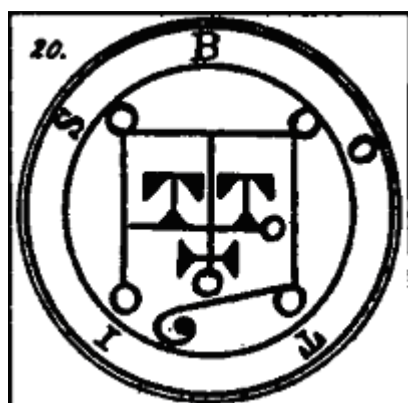
O décimo segundo espírito é Sitri ou Bitru. É um príncipe e manifesta-se no início com asas de Grifo e cabeça de leopardo, mas após o comando do mestre e do Exorcismo ele toma forma humana, até mesmo agradável. Ele inflama homens e mulheres em amor; e os obriga a mostrarem-se despidos se assim for desejado. Ele comanda 60 legiões de espíritos.

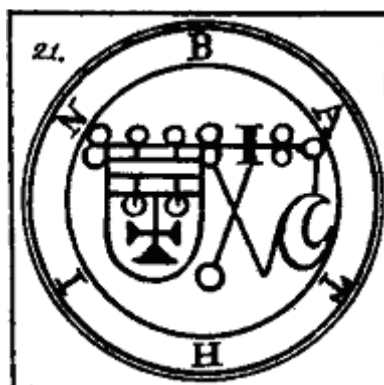
13 - BELETH

O décimo terceiro espírito é chamado Beleth, Bileth, Bilet ou Byleth. É um rei poderoso e terrível. Ele parece um cavalo pálido cercado de trombetas e outros tipos dos instrumentos musicais. Tem no principio uma aparência furiosa; para mudá-lo deve-se tomar de um bastão de avelã em sua mão, golpeando para os quartos sul e leste, traçando um triângulo, sem o Circulo, e comandá-lo então o obrigando pelo laço e cargo de espíritos que daqui por diante o acompanharão. E se ele não adentrar no triângulo, pelas ameaças, nem pelo recitar das ligações e os encantos, então se deve rendê-lo em obediência e obrigá-lo a vir, através do que é dito no Exorcismo. Contudo deve recebê-lo gentilmente porque é um grande rei, e homenageá-lo, como se faz diante dos os reis e dos príncipes. E com um anel de prata no dedo médio da mão esquerda mantida de encontro ao seu rosto, como eles fazem diante de AMAYMON. Beleth causa todo tipo de amor que pode haver entre homens e mulheres. É da ordem das potências, e governa 85 legiões de espíritos.

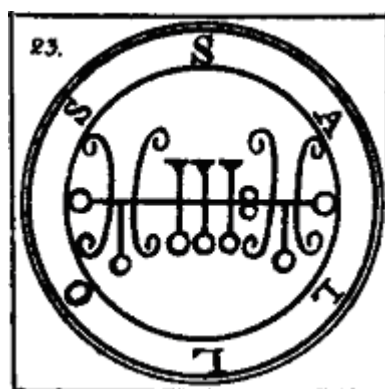
14 - LERAJE / LERAYE / LERAIE

O décimo quarto espírito é chamado Leraje, Leraye ou Leraie. É um Marques de grande potência, mostrando-se qual um Arqueiro de manto verde, e carregando uma funda e uma aljava. Ele causa grandes batalhas e disputas; e traz a putrefação pelo ferimento que é feito com as setas por Arqueiros. Está sob os auspícios de Sagitário. Governa 30 legiões de espíritos.

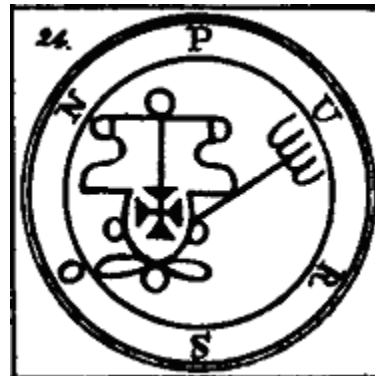
15 – ELIGOS

O décimo quinto espírito em ordem é Eligos, Eligor ou Abigor, um grande duque, e se manifesta sob a forma de um cavaleiro gentil, carregando um lança, uma Insígnia, e uma serpente. Ele conhece coisas escondidas, e coisas que ainda não chegaram a acontecer; e sobre as guerras, e como os soldados se organizam. Ele causa o amor dos senhores e de pessoas de posição. Ele governa 60 legiões.

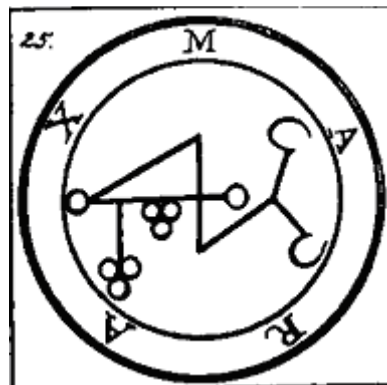
16 - ZEPAR

Zepar é um grande duque, e aparece. Aparelhado com armas antigas, como um Soldado. Seu encargo é fazer com que as mulheres amem os homens e fiquem junto destes por amor. Ele também pode fazê-las estéril. Governa 26 legiões de espíritos inferiores.

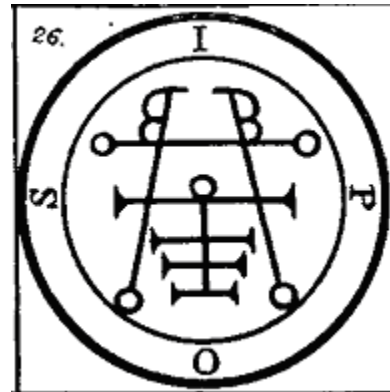
17 - BOTIS

O décimo sétimo espírito é Botis, um grande presidente, e um Conde. Ele aparece primeiramente sob a forma de uma terrível víbora, e sob o comando do magista ele toma forma humana, tendo, contudo dentes enormes, chifres e portando uma espada afiada nas mãos. Ele revela todas as coisas passadas e futuras e reconcilia amigos e adversários. Comanda 60 legiões.

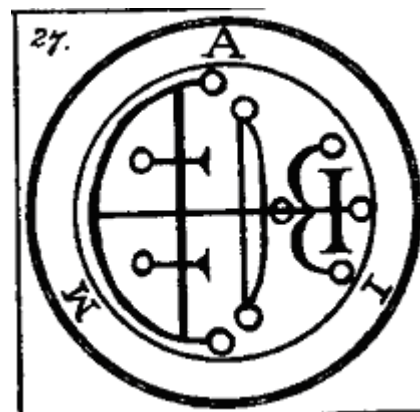
18 - BATHIN

O décimo oitavo espírito é Bathin, Bathym, Mathim ou Marthim. É um duque poderoso e forte, e aparece como um homem alentado com a cauda de uma serpente, sentado em cima de um cavalo pardo. Conhece as virtudes das ervas e pedras preciosas, e pode transportar homens rapidamente de um país a outro. Ele chefia 30 legiões de espíritos.

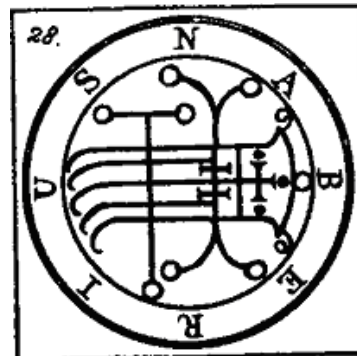
19 – SALEOS

O décimo nono espírito é Sallos, Saleos ou Zaleos. É um duque grande e poderoso, e surge na forma de um galante equitador sobre um crocodilo, com uma coroa ducal em sua cabeça, e com um ar pacífico. Ele causa o amor das mulheres aos homens, e dos homens às mulheres; governa 30 legiões de espíritos.

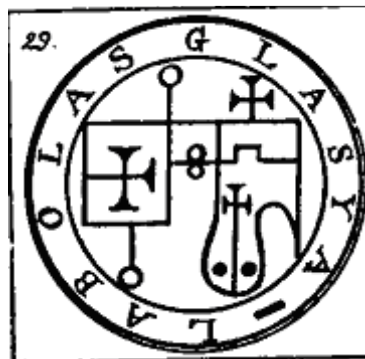
20 - PURSON

O vigésimo espírito é Purson, um grande Rei. Sua aparência é comumente a de um homem com a cara de um leão, carregando uma víbora cruel em sua mão, e montando em cima de um urso. Vem acompanhado ao som de trombetas. Conhece todas as coisas escondidas, e pode descobrir tesouros, e diz todas as coisas do passado, presente e futuro. Pode fazer exame de um corpo humano ou aéreo, e responder corretamente todas as coisas terrenas e divinas, e referentes à Criação. Outorga bons espíritos familiares, e sob seu governo estão 22 legiões dos espíritos, em parte da ordem das virtudes e em parte da ordem dos tronos.

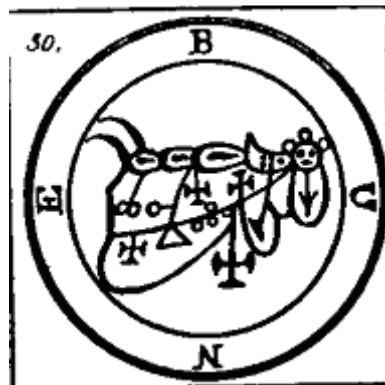
21 - MARAX

O vigésimo primeiro espírito é Marax ou Morax. É um Conde e um Grande Presidente. Aparece como um Búfalo enorme com cabeça humana. Seu trabalho é instruir os sábios em astronomia, e todas ciências liberais restantes; também pode fornecer bons familiares, conhece as virtudes das ervas e das pedras preciosas. Comanda 30 legiões de espíritos.

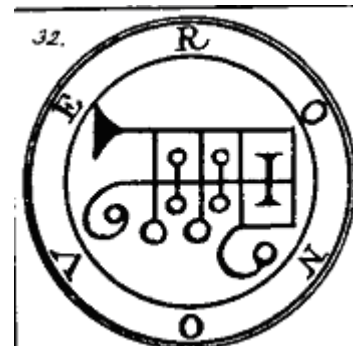
22 – IPOS

O vigésimo segundo espírito é Ipos, Ipes, Aypeos ou Ayporor. É um Conde, e um príncipe poderoso, e surge na forma de um anjo com cabeça do leão, com pé de ganso e cauda de lebre. Ele conhece todas as coisas que se dão em qualquer espaço de tempo. Ele torna os homens espirituosos e audazes. Comanda 36 legiões de espíritos.

23 – AIM

O vigésimo terceiro espírito é Aym, Ain ou Aini. É um duque de grande poder. Ele aparece na forma de um homem de porte notável, mas com três cabeças; a primeira de uma serpente, a segunda como de um homem que tem duas estrelas em sua testa, e a terceira como uma vitela. Ele viaja em uma víbora, carregando um ferrete em sua mão. Ele faz o homem espirituoso de todas as maneiras, e dá respostas verdadeiras sobre assuntos confidenciais. Comanda 26 legiões de espíritos.

24 – NABERIUS

O vigésimo quarto espírito é Naberius, Cerberus, Cerebus ou Kereberus. É um marques valoroso, e se mostra na forma de um enorme cão preto de três cabeças e com pés de pássaro. Agitado sobre o círculo, ele fala sobre todas as artes e ciências mas especialmente da arte retórica. Ele restaura títulos e honrarias perdidas. Comanda 19 legiões de espíritos. Seu selo é este, devendo ser preparado como se deve saber.

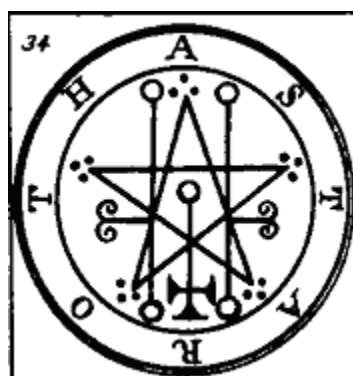
25 - GLASYA - LABOLAS

O vigésimo quinto espírito é Glasya-Labolas, Glacia-Labolas, Glaysa, Caacrinolas ou Cassimolar. É um presidente e um Conde poderoso, e revela-se na forma de um cão com asas como um Grifo. Ministrando todas as artes e ciências em um instante, e causa derramamentos de sangue e insanidade. Ele ensina todas as coisas passadas e futuras. Se desejado ele causa afeição. Tem o poder da invisibilidade. Comanda 36 legiões de espíritos.

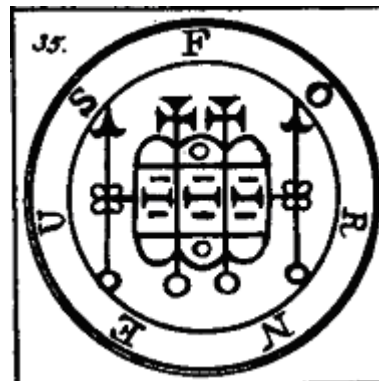
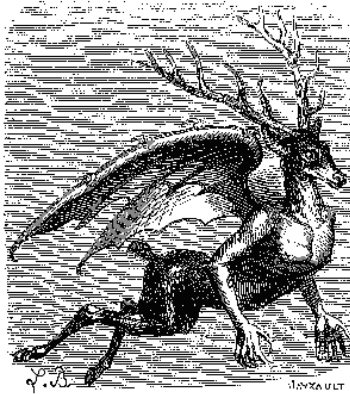
26 – BUNE

O vigésimo sexto espírito é Bune, Bime ou Bim. É um forte duque, grande e poderoso. Ele aparece na forma de um dragão com três cabeças, uma como um cão, uma como um Grifo, e uma como um homem. Ele fala com uma voz elevada e comedida. Ele altera o lugar onde estão os mortos, e faz os espíritos que estejam sob seu comendo ascender acima dos sepulcros. Ele torna o homem rico, e o faz sábio e eloqüente. Ele responde corretamente qualquer coisa que lhe for requisitado. Governa 30 legiões de espíritos.

27 – RONOVE

O vigésimo sétimo espírito é Ronove ou Ronobe. Aparece como um monstro. Ele ensina a arte da retórica e concede bons servidores, e da o conhecimento dos dialetos, e favores de amigos ou inimigos. É um Marques e um grande Conde; comanda 19 legiões.

28 - BERITH

O vigésimo oitavo espírito em ordem, como Shlomo aponta, é nomeado Berith, Bolfry ou Bofi. É um duque poderoso, grande, e terrível. Ele possui outros dois nomes que lhe foram dados em outras eras mais primitivas: BEALE, ou BEAL, e BOFRY ou BOLFRY. Aparece na forma de um cavaleiro com roupa vermelha, montado um cavalo vermelho, e tem uma coroa do ouro na cabeça. Conhece o presente e o futuro.
Tu empregaras uma jóia para chamá-lo adiante, um anel, como foi dito a respeito de Beleth. Tem o poder de tornar todos os metais em ouro. Pode conceder dignidades e honras, e pode confirmá-los ao homem segundo seu desejo. Ele fala fluente e sutilmente. Comanda 26 legiões de espíritos.

29 - ASTAROTH

O vigésimo nono espírito é Astaroth. Ele é um duque poderosíssimo, e aparece na forma de um anjo medonho, montado sobre a besta-dragão do inferno, com uma víbora na mão direita. É sábio não se aproximar muito dele a fim de evitar o fedor deletério que ele exala. O magista deve apontar-lhe com o anel ao que estará protegido. Conhece todos os segredos da Criação e responde questões sobre o passado, presente e futuro. Declarará prontamente a queda dos espíritos, se desejado, e a razão dela. Pode fazer os homens sábios em todas as ciências liberais. Reina sobre 40 legiões de espíritos.

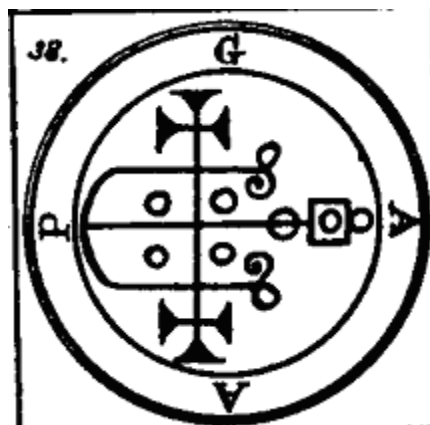
30 - FORNEUS

O trigésimo espírito é Forneus, também chamado de Eureur. Um grande e poderoso Marques, e aparece na forma de uma besta marinha gigantesca. Ele ministra e torna os homens sábios em retórica. Ele torna os homens sábios e lhes ensina todas as línguas e dialetos. Ele torna os inimigos amáveis como amigos. Governa sobre 29 legiões constituídas em parte pelos Tronos e em parte pelos Anjos.

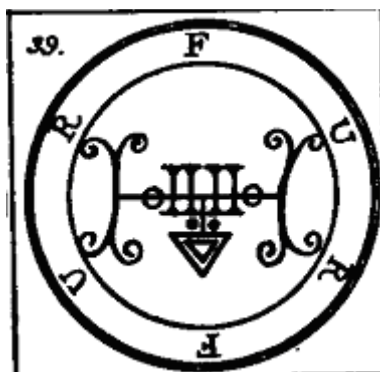
31- FORAS

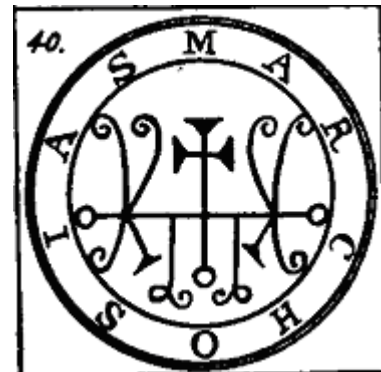
O trigésimo primeiro espírito é Foras. É um presidente poderoso, e manifesta-se na forma de um homem forte. Pode dar ao conhecimento dos homens as virtudes das jóias e ervas. Ele ensina as artes da lógica e todas as partes da ética.
Se desejado ele torna os homens invisíveis, concede longevidade e eloqüência. Pode descobrir tesouros e recuperar as coisas perdidas. Reina sobre 29 legiões dos espíritos.

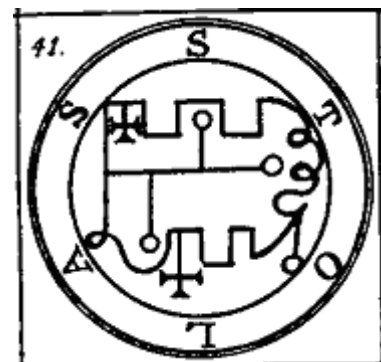
32 - ASMODAY

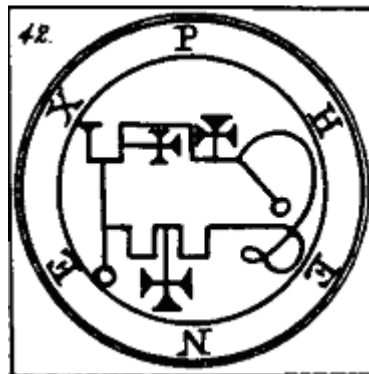
Asmoday ou Asmodai é o trigésimo segundo espírito da Goétia. É um grande, forte e poderoso rei. Aparece com três cabeças, eventualmente a primeira é a de um Búfalo, a segunda como um homem, e a terceira de um bode; ele possui também a cauda de uma serpente, e de sua boca jorram flamas de fogo. Seus pés são como de um ganso. Ele senta-se sobre um dragão infernal, e trás uma bandeira em sua mão.
Asmoday é o preferido de Amaymon, e acima dele não existe nenhum outro. Quando for convocá-lo deve-se proceder com muito cuidado, pois Amaymon tentará iludi-lo. Asmoday concede o anel das Virtudes e ensina as artes aritméticas, astronomia, geometria e todos os ofícios manuais. Responde corretamente o que lhe seja requisitado. Torna também o magista invisível e revela os lugares onde existem tesouros ocultos os quais ele guarda. Como Amaymon ele governa 72 legiões de espíritos inferiores.
AShMah-Devah ou Asmoday, ou Asmodeus foi o "Arquiteto", segundo a Qabalah, do famoso templo de Shlomo, ou Salomão. Esta lenda nos afirma que Asmodeus foi aprisionado em correntes mágicas por Shlomo e impelido, talvez ameaçado por este sábio a revelar um segredo desconhecido até então; a existência e fonte de um mineral que permitia riscar a madeira como o diamante risca o vidro.
É por isso que está escrito que no Templo de Shlomo não foi usado nenhum metal como pregos, serras etc. e ele teria sido feito unicamente através de um engenhoso jogo de peças encaixadas e firmadas umas nas outras.

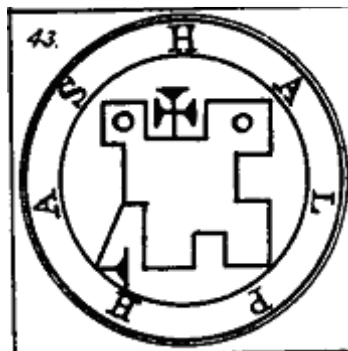
33 - GAAP

O trigésimo terceiro espírito é Gaap ou Goap. É um grande presidente grande e um poderoso príncipe. Ele aparece quando o sol estiver nos signos do sul, em uma forma humana, seguida de quatro grandes e poderosos reis, como se um guia para os conduzir. Seu trabalho é tornar os homens sensíveis ou ignorantes; como também fazê-los sábios em filosofia e ciências liberais. Pode causar o amor ou o ódio, também pode ensinar os ritos de consagração daquilo que esta sob o poder de seu soberano AMAYMON. Pode entregar familiares ao magista, e sabe perfeitamente das coisas do passado, presente e futuro. Pode transportar homens de um reino a outro rapidamente, ao simples desejo do magista. Governa 66 legiões da ordem das potestades.

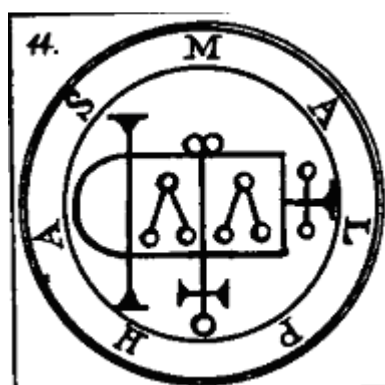
34 - FURFUR

O trigésimo quarto espírito é Furfur ou Furtur. É um grande Conde, muito poderoso, aparecendo na forma de um cervo com uma cauda impetuosa. Nunca dirá a verdade senão compelido pelo triangulo. Assim sendo, ele tomará a forma angelical. Sua fala é potente. Também incitará o amor entre o homem e a mulher. Pode suscitar relâmpagos e trovões, explosões, e grandes tempestades. E responde todas as perguntas referentes ao segredo das coisas divinas caso seja comandado a fazê-lo. Governa 26 legiões de espíritos.

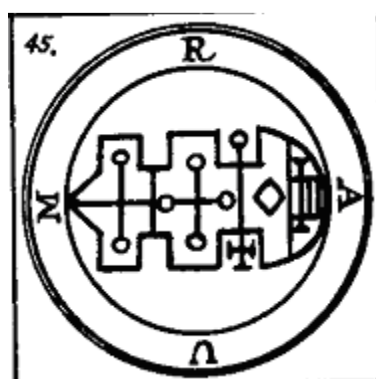
35 – MARCHOSIAS

O trigésimo quinto espírito é Marchosias. É um grande Marques, muito poderoso, aparecendo primeiramente sob a forma de um lobo que tem as asas de Gryphon, e de uma serpente, regurgitando fogo de sua boca. Mas após um momento, ao comando do Magista toma a forma de um poderoso batedor. Era da ordem das Dominações. Ele governa 30 legiões dos espíritos. Segundo Shlomo, após 1.200 anos teve esperanças retornar até o Sétimo Trono.

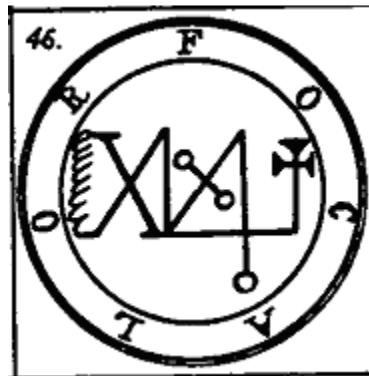
36 – STOLAS

Stolas ou Stolos é o trigésimo sexto espírito da Goétia. Sendo um grande e poderoso príncipe, aparece na forma um poderoso Corvo ante o magista; posteriormente ele toma a aparência de um homem. Ensina astronomia, a virtude das ervas e gemas preciosas. Governa 26 legiões.

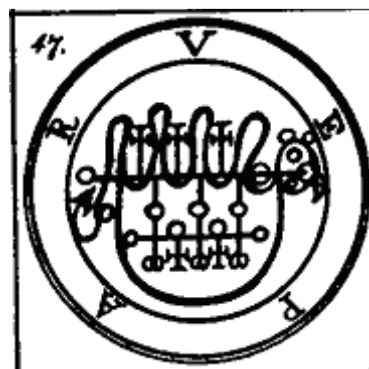
37 – PHENEX

O Trigésimo sétimo espírito é o Marquês Phenex', Pheynix ou Fênix. Aparece na forma de um pássaro de fogo com voz de criança, cantando amavelmente diante do Magista, que não deve considerar isso, mas obrigá-lo a tomar forma humana. Então ele falará e ensinará todas as maravilhas das ciências. É um inexcedível poeta. E estará disposto a executar seus desejos. Também teve chances de regressar ao Sétimo Trono há 1.200 anos, segundo o sábio Shlomo. Governa 20 legiões de espíritos.

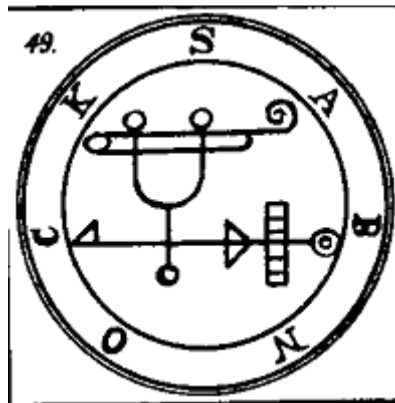
38 - HALPHAS

O trigésimo oitavo espírito é Halphas ou Halpas. É um grandioso Conde, e aparece na forma de um pombo selvagem. Ele fala com voz potente. Seu oficio é construir torres, e fornecer guerreiros. Comanda 26 legiões de espíritos.

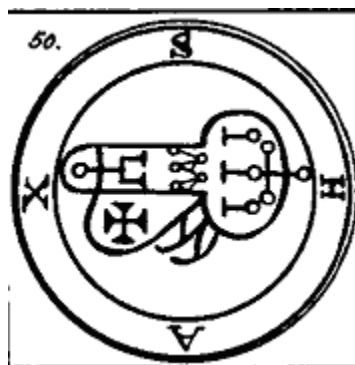
39 – MALPHAS

O trigésimo nono espírito é Malphas, Malpas, Malthas ou Malthous. Aparece primeiro como um corvo, mas depois tomará a forma humana ao pedido do Magista, e fala com uma voz rouca. É um presidente perigoso e poderoso. Pode construir casas e torres elevadas, e pode trazer ao conhecimento do magista os pensamentos dos inimigos. Pode fornecer bons familiares. Ele atende prontamente se houver algum sacrifício, mas deve-se ter cautela por que este é um espírito bastante traiçoeiro. Governa 40 legiões.

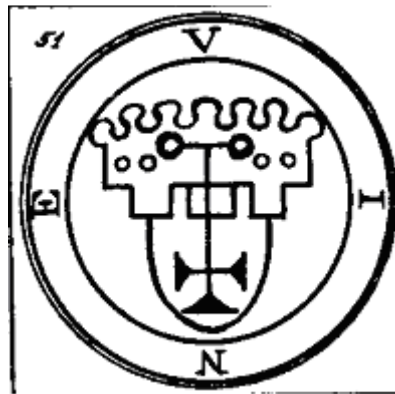
40 – RAUM

O quadragésimo espírito é o Conde Raum, Raim ou Raym; aparece primeiramente na forma de um corvo, mas após o Comando do Magista ele toma a forma humana. Sua função é roubar tesouros, destruir cidades e honrarias dos homens, e dizer todas as coisas, do passado, presente e futuro; pode causar afeição entre amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

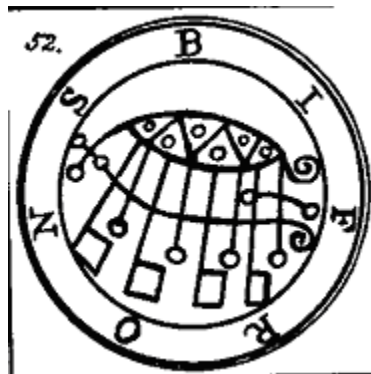
41 – FOCALOR

Focalor, Forcalor ou Furcalor é o quadragésimo primeiro espírito da Goétia. É um duque poderoso e forte. Aparece na forma de um homem com cabeça de Griphon. Seu oficio é assassinar homens, e afogá-los nas águas, e naufragar navios da guerra, tem poder sobre os humores do mar; mas não ferirá nenhum homem ou coisa se for assim comandado pelo Magista. Também espera retornar ao sétimo trono após 1.000 anos. Governa 30 legiões.

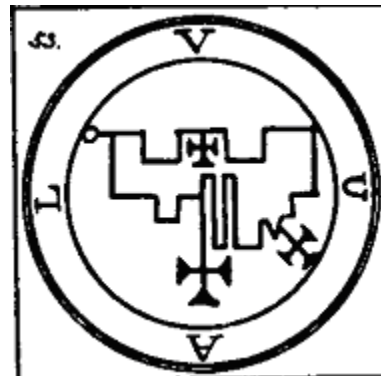
42 - VEPAR

O quadragésimo segundo espírito é Vepar, Vephar ou Separ. É um grande Duque e aparece na forma de uma sereia. Seu oficio é governar as águas, e guiar navios de guerra; ao pedido do magista torna o mar tempestuoso ocultando os navios. Também aflige os homens com varíola e bexigas putrefatas causando fim à raça deles. Governa 29 legiões.

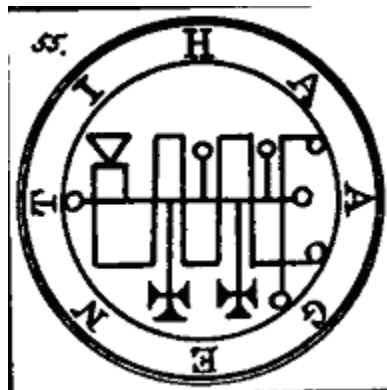
43 – SABNOCK

O quadragésimo terceiro espírito, como o rei Shlomo os comandou na arca de bronze, é chamado Sabnock, Savnok, Sabnach, Saburac ou Salmac. É um Marquês, poderoso, grande e forte, aparecendo na forma de um centurião armado, com cabeça de um leão, montando em um cavalo malhado. Seu oficio é construir torres, castelos e cidades elevadas, e equipá-los com Armas de guerra, etc. pode afligir os homens com a varíola. Ele empresta bons espíritos familiares ao Magista e comanda 50 legiões.

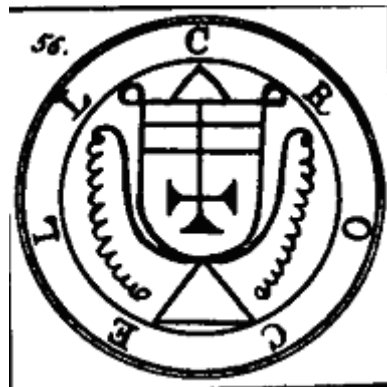
44 – SHAX

O quadragésimo quarto espírito é Shax, Scox, Chax, Shaz ou Shass. É um Marquês que aparece na forma de uma grande pomba de fogo, falando com uma voz potente, contudo sutil. Seu oficio é esvair o entendimento ou inteligência de homens ou mulheres; e entrar em recintos fechados. Se comandado concede cavalos ao pedido do Magista, ou qualquer outra coisa, mas deve primeiramente ser comandado sob o triângulo, ou outro espírito haverá de iludir o magista lhe narrando mentiras. Pode descobrir todas as coisas ocultas, desconhecidas aos maus espíritos. Eventualmente concede bons familiares. Governa 30 legiões.

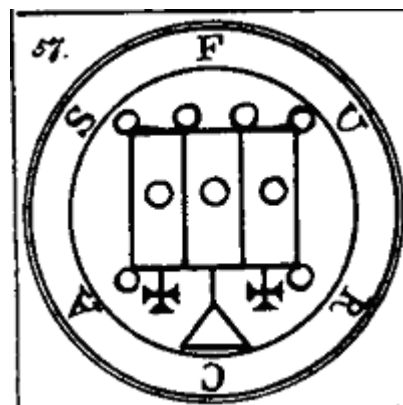
45 - VINE

O Quadragésimo quinto espírito é Vine ou Vinea. É um rei Conde; e aparece na forma de um leão, montado em cima de um cavalo preto, enrodilhando uma víbora em sua mão. Sua função é descobrir coisas ocultas, bruxas, magos, e os segredos do presente, passado e futuro. Ao comando do magista construirá torres, erguerá paredes de pedra. Comanda 30 legiões.

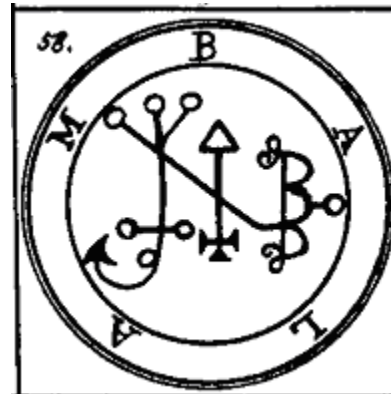
46 – BIFRONS

Bifrons, Bifrous ou Bifrovs é o quadragésimo sexto espírito da Goétia. É um Conde, e aparece na forma de um monstro; após um comando ele toma aparência humana. Seu oficio é instruir os homens em geometria, astronomia e todas as ciências e artes, além de conhecimento sobre as pedras preciosas e as ervas e madeiras. Ele tem o poder de transportar coisas inanimadas de um lugar para outro; também manifesta luzes de velas em cima das sepulturas. Comanda 6 legiões.

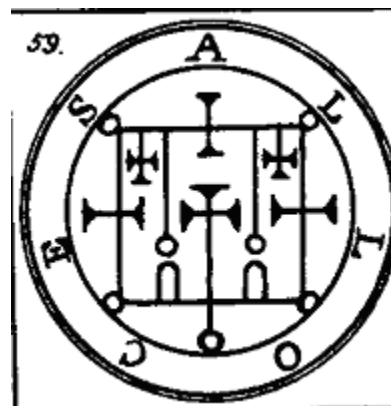
47 – VUAL

O quadragésimo sétimo espírito Vual, Uvuall, ou Voval. É um duque, grande, poderoso e potente; e aparece primeiro na forma de um poderoso dromedário, mas após o comando do Magista ele toma forma humana, ele fala a língua egípcia, mas não perfeitamente. Seu escritório deve obter o amor das mulheres, e os segredos do passado, presente e futuro. Ele também busca favores entre amigos e inimigos. Era da ordem das Potestades. Governa 37 legiões.

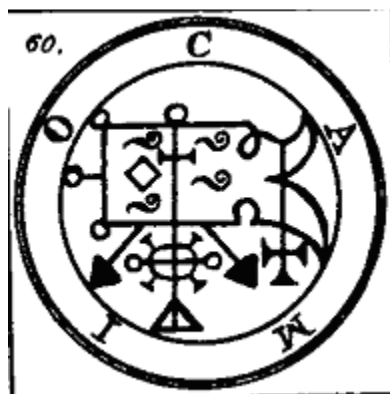
48 – HAAGENTI

O quadragésimo oitavo espírito é Haagenti, Hagenti, Hegenit, ou Hagenith. É um presidente aparecendo na forma de búfalo alado e tomando forma humana ao comando do Magista. Sua função é fazer homens sábios, e instruí-los em coisas sobre os mares e oceanos; também Transmuta todos os metais ordinários em ouro e o vinho em água e vice versa. Governa 33 legiões de espíritos.

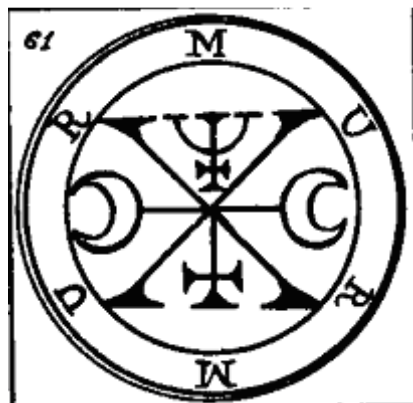
49 - CROCELL

O 49º espírito é Crocell, Procel, Crokel, ou Pucel. Ele aparece na forma de um anjo. É um duque Grande e forte, falando misticamente sobre coisas ocultas. Ensina geometria e ciências liberais. Ao comando do Magista, produzirá grande Tormenta grande como o Rumor de muitas águas, embora não haja nada. Conhece termas e banhos quentes. Estava da ordem de Potestades, ou de potências, antes que da queda, como declarou ao rei Salomão. Governa 48 legiões.

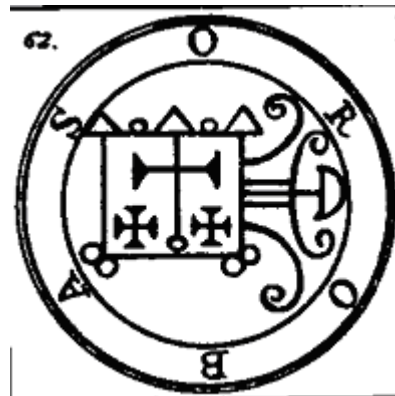
50 – FURCAS

O 50º espírito é Furcas. É um cavaleiro, e aparece na forma de um homem velho sádico com barbas longas e chifres, montando um cavalo pardo malhado, com uma arma afiada em sua mão. Ensina as artes da filosofia, da astrologia, retórica, lógica, Aromancia, e da Piromancia , em todas as suas partes, perfeitamente. Comanda 20 legiões de espíritos.

51 – BALAM

O 51º espírito é Balam, Balaam, ou Balan. É um rei terrível, grande e poderoso. Ele aparece com três cabeças: a primeira é de um Búfalo; a segunda é como aquele de um homem; a terceira é um bode. Ele possui a cauda de uma serpente, e olhos flamejantes. Ele viaja em cima de um urso furioso, e carrega um falcão em seu punho. Ele fala com voz rouca e adivinha o passado etc. ele pode tornar os homens invisíveis e também amáveis. Governa 40 legiões.

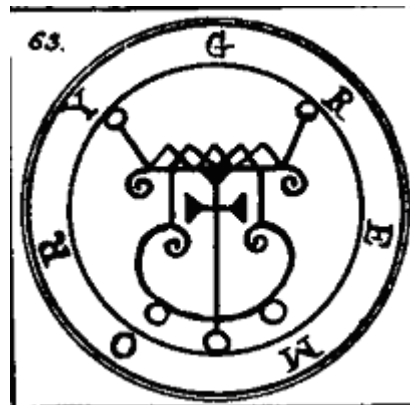
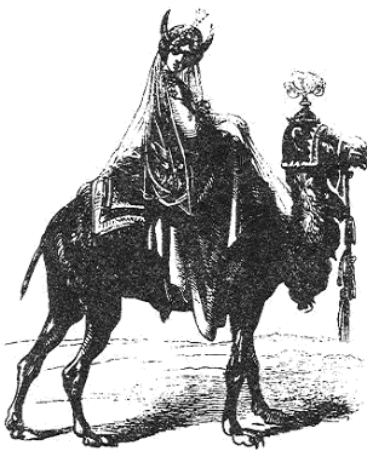
52 – ALLOCES

O 52º espírito é Alloces, Allocer, Allocen, Aloces, ou Alloien. Ele um duque, grande, poderoso, e forte, aparecendo montado sobre um grande cavalo, qual um cavaleiro. Tem a aparência de um leão vermelho com olhos flamejantes. Seu discurso é rouco e muito extenso. Ensina astronomia e ciências liberais. Ele concede bons familiares; governa 36 legiões.

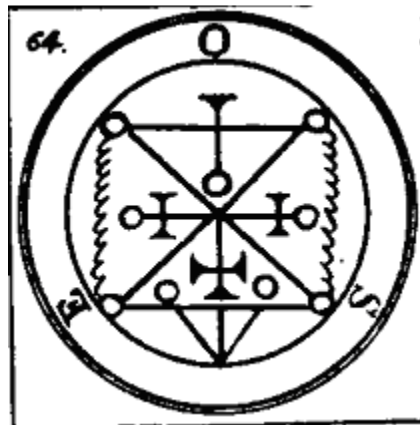
53 - CAIM

O 53º espírito é Caim, ou Camio. É um grande presidente, e aparece na forma de uma ave, mas mais tarde toma forma de um homem que carrega em sua a mão uma espada afiada. Ele demonstra suas respostas através de cinzas ardentes, ou carvões acesos em meio ao fogo. É um ótimo Argumentador. Seu oficio é dar aos homens a compreensão do canto de todos os pássaros, do mugido dos bois, do ladrar dos cães, e todas criaturas restantes; e também da voz das águas. Conhece e fala sobre o futuro. Era da ordem dos Anjos, mas agora governa 30 legiões infernais.

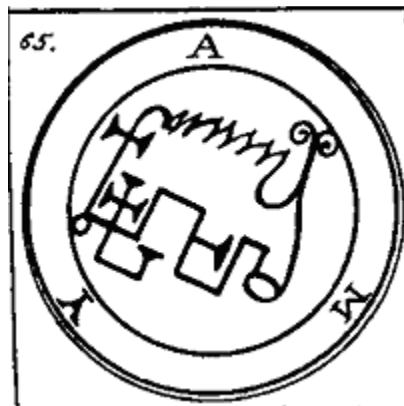
54 - MURMUR

O 54º espírito é chamado Murmur, Murmus, ou Murmux. É um grande Conde-Duque, se manifesta como um guerreiro em cima de um Gryphon, com uma coroa ducal sobre sua cabeça. Seus ministros o precedem sob o som de trombetas. Seu oficio é ensinar perfeitamente a filosofia, e confinar almas falecidas para vir até o Magista para responder duas perguntas quaisquer conforme o desejo. Era parte da ordem dos Tronos, e em parte dos Anjos. Governa 30 legiões.

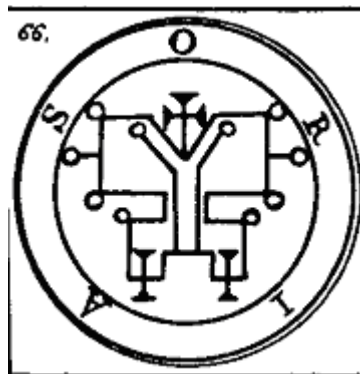
55 – OROBAS

O 55º espírito é Orobas. É um príncipe grande e poderoso, aparecendo no início como um cavalo, mas depois assume forma humana. Seu oficio é mostrar o passado o presente e o futuro. Também distribui e confirma muitas honrarias e o favor dos amigos e dos inimigos.

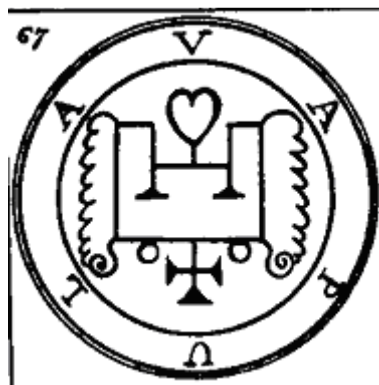
Responde corretamente acerca da Criação e da Divindade. Sendo bastante fiel ao Magista, este não sofrerá nenhum mal de espírito algum. Governa 20 legiões.

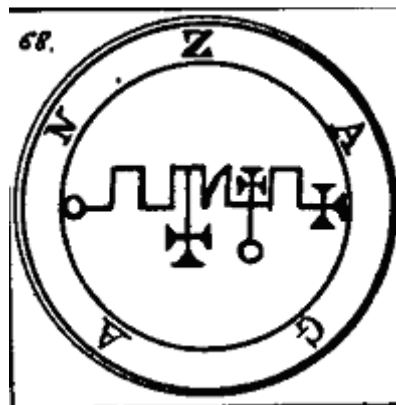
56 - GREMORY

O 56º espírito é Gremory, Gomory, Gemory, ou Gamori. É um duque Forte e poderoso, e aparece na forma de uma mulher muito bonita, com a Coroa de uma duquesa amarrada sobre sua cintura, e montada sobre um grande camelo. Obtém o amor das mulheres novas e velhas e conhece o presente, o passado e o futuro. Comanda 26 legiões.

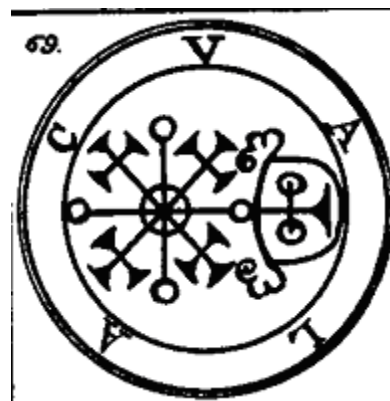
57 - OSE

O 57º espírito é Ose, Oso, ou Vosa. É um presidente, e aparece como um leopardo, mas depois toma forma humana. Ensina ciências liberais, e conhece os segredos Divinos; pode também mudar a forma do Magista segundo a sua vontade. Governa 30 legiões de espíritos.

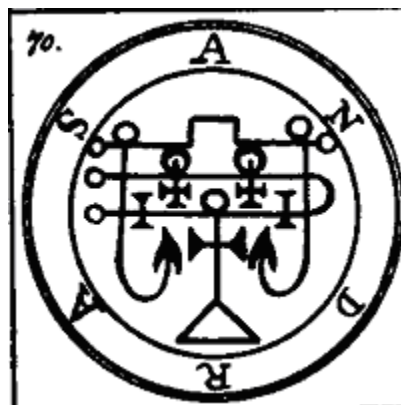
58 – AMY

O 58º espírito é Amy, ou Avnas. É um presidente, e aparece primeiramente na forma de uma chama flamejante e posteriormente assumindo forma humana, ensina astrologia e todas as ciências liberais; concede bons espíritos familiares e descobre tesouros. Governa 36 legiões.

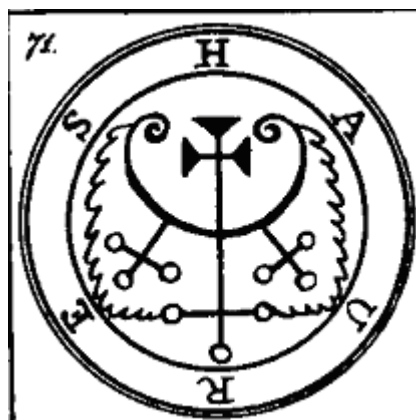
59 – ORIAS

O 59º espírito é Orias, ou Oriax. É um grande Marques, e aparece na forma de um leão, com cauda de uma serpente; e ele segura na mão direita um feixe de serpentes. Seu trabalho é ensinar as Virtudes das estrelas, e sobre as casas dos planetas, e como compreender suas virtudes. Ele também transforma homens, e ele concede honrarias e dignidades, Prelaturas, e confirma-as; também traz o favor dos amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

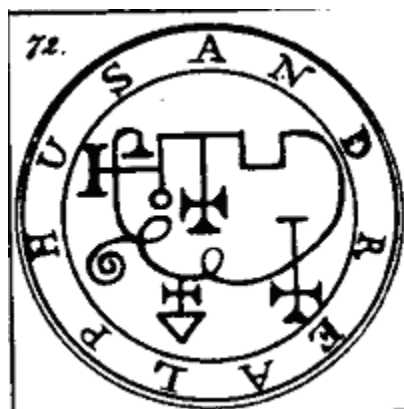
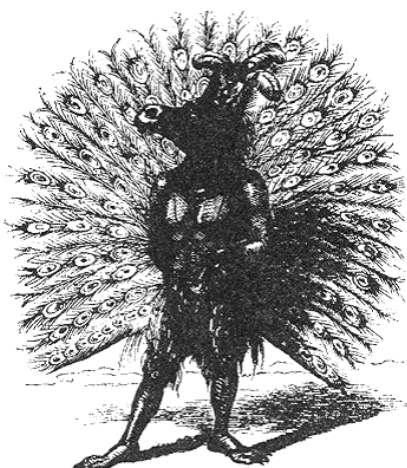
60 – VAPULA

O 60º espírito é Vapula, ou Naphula. É um grandioso Duque, poderoso e forte; aparece na forma de um leão com asas de Gryphon. Seu oficio é tornar os homens exímios em quaisquer ofícios manuais, também na filosofia, e outras ciências. Governa 36 legiões de espíritos.

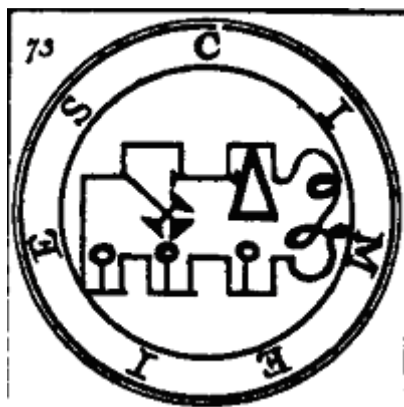
61 - ZAGAN

O 61º espírito é Zagan, ou Zagam. É um rei e um grande presidente, aparecendo como um Touro alado e depois, se requisitado, sob a forma humana. Torna os homens amáveis. Pode tornar o vinho na água, e o sangue no vinho, e vice versa. Pode transmutar todos os metais em moeda corrente. Pode mesmo fazer tolos os sábios. Governa 33 legiões.

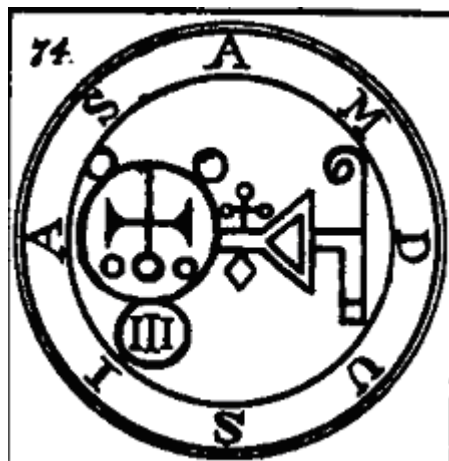
62 – VALAC

O 62º espírito é Valac, Volac, Valak, Ualac. É um presidente Poderoso e grande, e aparece como uma criança com as asas do anjo, montando em um dragão de duas cabeças. Sua função é descobrir tesouros ocultos e revelar víboras e esconderijos de ofídios que trará até o Magista se desejado. Governa 38 legiões.

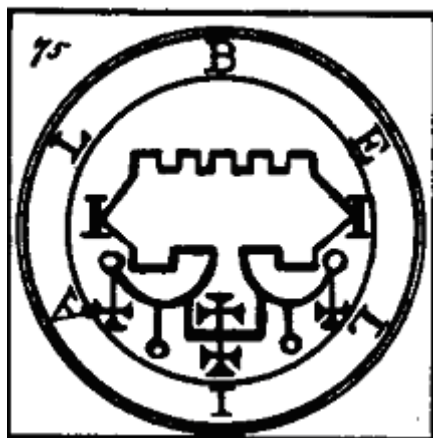
63 – ANDRAS

O 63º espírito é Andras. É um Marquês que aparece na forma de um anjo com a cabeça de um mocho extremamente negro, montando em cima de um lobo preto, e tem uma espada afiada e brilhante sobre os ombros. Sua função é semear discórdias. Caso o Magista não tenha cautela será imolado junto com seus companheiros ou assistentes. Comanda 30 legiões.

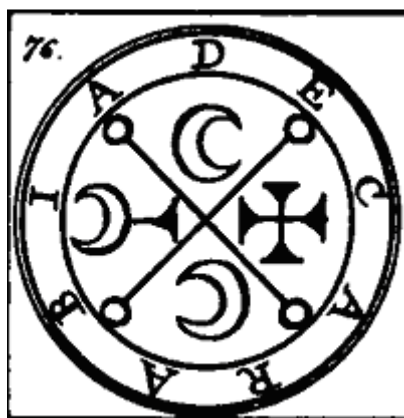
64 – HAURES

O 64º espírito é Haures, Flauros, Hauras, ou Havres. É um grande Duque, e aparece no início como um leopardo, poderoso, terrível e possante, mas após o comando do Magista, ele toma a forma humana, com olhos flamejantes e impetuosos, e uma terrível fisionomia. Ele responde corretamente todas as coisas presentes, passadas e futuras. Mas se não for comandado no triângulo, enganará o magista fazendo-o confundir as marcas do tempo; também versa sobre o plano da criação do mundo, e da Divindade, e de como os outros espíritos caíram. Queima e destrói os inimigos do Magista se este assim desejar. Também não será afligido por nenhum outro espírito de maneira alguma; governa 36 legiões.

65 – ANDREALPHUS

O 65º espírito é Andrealphus ou Andreafos. É um Marques poderoso aparecendo primeiramente dentro na forma de um Pavão, e fazendo muito barulho. Mas após um momento ele toma na forma humana. Pode ensinar a geometria perfeitamente. Ele torna os homens muito sutis nisso, e também em todas as coisas que pertencem a Mensuração ou Astronomia. Pode tornar um homem semelhante a um pássaro. Governa 30 legiões.

66 – CIMEJES

O 66º espírito é Cimeies, Cimeries, Cimejes, ou Kimaris. É um Marques, poderoso, grande, forte e prestigioso, aparecendo sobre um fogoso Corcel negro, qual um valoroso guerreiro.
Ele comanda todos os espíritos nas partes de África. Pode ensinar perfeitamente a gramática, lógica, Retórica, e descobrir as coisas perdidas ou tesouros ocultos. Governa 20 legiões infernais.

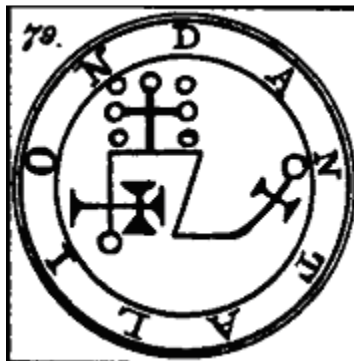
67 - AMDUSCIAS

O 67º espírito é Amduscias, Amdusias, ou Amdukias. É um duque Grande e forte, aparecendo no início como um Unicórnio, mas ao pedido do Magista ele muda na forma humana, soando trombetas, e toda a maneira dos instrumentos musicais logo começam a ser ouvidos. Também pode inclinar e curvar as arvores de acordo com o desejo do Magista. Ele Fornece ótimos familiares e governa 29 legiões.

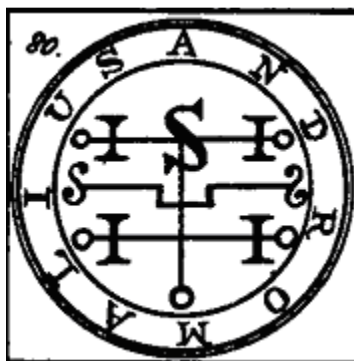
68 - BELIAL

O Sexagésimo oitavo espírito é BELIAL. É um rei poderoso e foi criado em seguida após LUCIFER. Ele aparece na forma de dois anjos formosos que se sentam em uma Carruagem do fogo. Ele fala com uma voz graciosa, e logo declara que caiu indignamente, e que ocupava o posto que pertencia a Michael(?), e outros anjos do Éden. Sua função é distribuir cargos elevados e causar o favor dos amigos e inimigos. Ele concede espíritos familiares excelentes e reina sobre 50 legiões. Só responde corretamente as perguntas se o Magista lhe oferecer algum sacrifício ou similar. Mas então ele tentará ludibriá-lo, a menos que seja obrigado por alguma Potencia Divina.

69 – DECARABIA

O sexagésimo nono espírito é o Marques Decarabia. Ele aparece na forma de uma estrela em um Pentáculo no início; mas depois, ao comando do Magista, toma a feições humanas.
Pode descobrir as virtudes dos pássaros e gemas preciosas e pode fazer as moscas se tornarem semelhante a pássaros, cantando e bebendo água como pássaros verdadeiros. Governa 30 legiões.

70 – SEERE

O heptagésimo espírito é Seere, Sear, ou Seir. É um príncipe poderoso sob a potência de AMAYMON, rei do leste. Ele aparece na forma de um homem bonito, montando em cima de um cavalo alado. Sua função é ir e vir a fim de trazer abundância de coisas rapidamente. Percorre a terra num piscar de olhos. Ele Relata sobre coisas perdidas, escondidas, tesouros etc. É de natureza boa e indiferente, sempre disposto a executar qualquer coisa que o Magista deseje. Governa 26 legiões de espíritos.

71 - DANTALION

O heptagésimo primeiro espírito é Dantalion, ou Dantalian. É um duque grande e poderoso, aparecendo na forma de homem com fisionomias conhecidas, de vários homens e mulheres; ele traz um livro em sua mão direita. Sua tarefa é ensinar todas as artes e algumas ciências; e declarar alguns conselhos secretos; transmitir o conhecimento dos pensamentos de todos os homens e mulheres e também como mudá-los. Pode causar o amor, e mostra a Similitude de toda pessoa, revelando por meio de uma visão, ainda que esteja em qualquer parte do mundo. Ele governa 36 legiões.

72 – ANDROMALIUS

O heptagésimo segundo espírito em ordem é nomeado Andromalius. É um Conde, grande e poderoso, aparecendo na forma de um homem que prende uma serpente grande em sua mão. Sua tarefa consiste trazer os ladrões de volta assim como o produto dos furtos que este executou; assim como descobrir todos os indivíduos violentos e os traidores e puni-los e descobrir os tesouros ocultos. Ele governa 36 legiões dos espíritos.

Mediunidade e Desenvolvimento energético

Ao longo da prática da Alta Magia, algumas habilidades latentes se manifestam, pois acabamos por trabalhar de forma ativa a nossa percepção extra-sensoriais e também a emanação energética através das mentalizações, desta forma com a prática podemos chegar a um contato maior entre mundos, a ponto de escutar as entidades evocadas, porém há como se chegar a este resultado caso já tenha um desenvolvimento energético e mental de sua parte, para nas suas invocações poder interagir com os Daemons de forma que pode conseguir sinais de manifestação ou travar uma conversa através de sua mente.

Para isso deve-se em primeiro momento sentir tua própria energia como que fisicamente, em seguida a controlar com sua mente, depois passar para ambientes externos, em seguida controlar a vibração de um ambiente, até que esteja devidamente desenvolvido, desde que já tenha ciência do que está se fazendo, segue uma breve teoria e prática para os que ainda não tem resultado satisfatório em sua evocação, para após doutrinar-se voltar a seus experimentos.

Iniciando o desenvolvimento energético

O aspirante deve ter em mente que somos compostos de pelo menos 3 corpos, o físico, o astral e o mental, sendo que através do astral ou espírito podemos entrar em contato e interagir com os corpos físicos e mentais, o mesmo vale para o corpo mental que através dele teremos como interagir com nosso próprio espírito e físico, fazendo assim mudanças quando necessário em nosso dia a dia ou em pessoas próximas a nós, também é possível se proteger, atacar ou curar pessoas com essas práticas.

Algumas formas conhecidas há milênios e exposta hoje em dia, seriam a prática do vampirismo psíquico, psicometria e harmonização de ambientes e objetos através de nosso poder mental que atuará a níveis espirituais e astrais.

Você já deve ter percebido como a mente pode ser traiçoeira e perigosa com as pessoas, que não treinadas na arte metafísica, quantas vezes já vimos alguém reclamar que esta doente, ou que pensa que está doente, quando de fato ela não esta?

Essa crença cega na doença acaba interagindo em seu corpo físico que por sua vez reage como se estivesse realmente debilitado causando sintomas de doença, a pessoa fica cansada, deitada e com dores, neste ponto já esta agindo no espírito e corpo através da mente, por isso o cuidado para sempre estar bem de saúde mental e física.

A ação através de sua mente usará suas energias e reservas de energias guardadas e acumuladas nos chacras (pontos de energia) do seu corpo, por isso o uso intenso desse método sem recarregar energias, seja com sono ou com uma boa alimentação pode causar um cansaço no praticante, por isso a importância de um bom treino sólido, para usar o mínimo de energia necessária para cada ação mental que fizer, e desta forma sempre estar apto para o que vier a seguir.

Dons naturais:

Muito se escuta falar sobre pessoas com dons naturais, voltando ao assunto dos três corpos podemos imaginar uma pessoa, por exemplo, com 2 envoltórios de energia ao redor dela, sendo o primeiro o corpo mental e o segundo o espiritual, dessa forma se uma pessoa tem um corpo espiritual pouco mais fino ou sutil que de outra pessoa, digamos que em algum aspecto esta pessoa teria um dom, que seria o de poder sentir ou ainda ver seres de outros planos. Outro caso seria uma pessoa que pudesse não sentir nada, mas ter um poder de memória muito forte então se pode dizer que o corpo mental desta pessoa é bem robusto e desenvolvido.
O que é proposto com esse treino no psiquismo e magia é ajudar o aspirante a desenvolver seus poderes latentes, agindo no meio espiritual e mental com técnicas que serão passadas.

Psiquismo & Magia

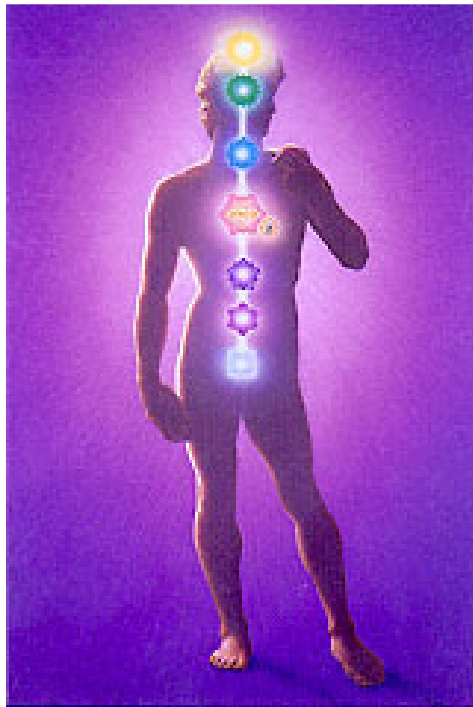
Muitas escolas iniciáticas, abordam o tema psiquismo em sua grade curricular, mas nunca expandem o conteúdo, pois para cada escola, o objetivo é fazer com que o aspirante domine o seu sistema. Lembrando que magia pode utilizar de 4 "ciências ocultas" que seriam, divinação, invocação, evocação e iluminação, tudo através de sistemas mágicos, pelo psiquismo que como citado seria uma forma de magia também, podemos utilizar desses sistemas tudo através da mente.

CHAOS & Psiquismo

A parte de magia caótica tem o lema que seria, "não importa como, o importante é que funciona", isso quer dizer que estes Magistas utilizam de técnicas que dificilmente podem ser explicados, pois atuam a nível inconsciente e subconsciente do magista, criando sigilos mágicos, criando servidores e muitos outros meios de magia que para um iniciante é muito difícil compreender sua potencialidade, uma vez que uma pessoa esta bem desenvolvida no caminho psíquico, poderá começar a fazer seus experimentos também por este parâmetro.

Quase Começando:

A primeira coisa para um aspirante a dominar a mente, como meio de desenvolvimento espiritual-mental, deverá sem sombra de dúvidas conhecer a própria energia, e ele fará isso através de exercícios básicos de manipulação energética utilizando alem da mente, alguns elementos da natureza, como fogo, água, ar e se possível algumas formas de vida como peixes, insetos, gatos e etc.
Não levarei em conta a religião do aspirante, pois usaremos seu potencial, seu poder pessoal, e não necessariamente usaremos nada relacionado a nível espiritual misturando entidades, a menos não no começo.

Chacras:

Os chacras são pontos de energia que ficam em todo o nosso corpo, cada um tem uma função muito importante no nosso corpo físico e espiritual, e aprenderemos também a nos harmonizar com a energia de nosso corpo controlado pela mente.

Recomenda-se que estude bastante sobre este assunto, pois será plenamente abordado no futuro, com as práticas da psicometria.

Segue abaixo um breve resumo dos sete principais pontos de energia que temos no nosso corpo:

Chacra coronário:

O do topo da cabeça, responsável pela ligação com entidades espirituais, é o chacra mais brilhante, é o responsável pela consciência do Ser. Pode caracterizar como a pessoa está mentalmente.

Chacra do terceiro olho:

Localizado entre os olhos um pouco acima, no centro da testa, é o famoso chacra que permite as pessoas enxergarem entidades e seres desencarnados, alem de enxergar energias quando este chacra esta bem desenvolvido ou aberto.

Chacra Laríngeo:

Muito importante, pois é o chacra da comunicação, através dele também emanamos poder dos mantras e sigilos mágicos.
Caracteriza se a pessoa é tímida ou está tímida, ou ainda o oposto disso.

Chacra Cardíaco:

Responsável pelas emoções, pelo jeito da pessoa se apegar ou desapegar das pessoas, ou mesmo caracteriza como a pessoa esta sentimentalmente

Chacra Plexo solar:

Ponto energético que armazenamos energias, através de alimentos principalmente, mas também nos recarregamos ao dormir.

Chacra umbilical:

Nossa ligação com pessoas próximas como parentes pode ser mostrado no desenvolvimento deste chacra, também problemas intestinais.

Chacra raiz:

Mostra a atividade e passagem de energia sexual, é o chacra de energia mais bruta que temos

Nosso corpo possui inúmeros centros de energia, trabalharemos com os 7 principais apenas, lembrando que os chacras estão um funcionando em ligação com o outro, quando um está com falta de energia ou danificado, ele puxará de outro chacra energia suficiente para se reconstituir. Não usarei cores também para definir chacras, não se faz tão necessário isto. Até mesmo o reiki, a cura pela imposição de mãos tem sua correspondência com chacras, pois os reikianos tocam locais que são pontos de energia na pessoa para harmonizar o ponto.

Primeira semana de exercícios:

Finalmente depois das considerações inicias podemos passar para o primeiro exercício, que seria a base de tudo, sentindo sua própria energia.
Os exercícios abaixo devem ser feitos preferencialmente de olhos fechados, e tudo que fizer será acompanhado da imagem mental se formando, ou seja, quando faz as esferas de energia, você mentalizará que ela esta criada no centro das palmas das mãos!
Comecei numerando os exercícios, não existe tempo para concretizar um ou outro exercício, portanto apenas passe para o próximo quando o que estiver treinando esteja completamente dominado.
Pratique quanto mais puder melhor, seja no banheiro, no banho, no trabalho, onde for, sempre pratique, anote tudo no diário para seu instrutor avaliar posteriormente.

1 Sente-se confortavelmente, de preferência em silencio, coloque as mãos de palmas abertas, uma sobre a outra numa distância de alguns centímetros, 5 cm mais ou menos uma mão da outra.

2 Neste ponto apenas sinta a sensação que te acompanhará nas mãos, e concentre a sensação e preste só atenção nela, que provavelmente aumentará.

3 Conseguindo isso, pode fazer o próximo passo que seria exatamente o mesmo exercício, porém você mentalizará que entre as palmas há uma esfera de energia, tente sentir a esfera, gire a mão de cima em círculos lentamente para moldar a esfera, e pratique isso por um tempo.

4 Conseguindo pericia poderá passar ao próximo que seria o mesmo exercício acima, mas desta vez, após sentir bem a esfera na mão então você mentalizará ela aumentando de tamanho, solte as mãos deixe que ela aumente sozinha, não force nada, e depois de ter aumentando e claro visualizando esse aumento da energia, faça o processo inverso, agora diminuindo o tamanho da esfera.

5 Agora em vez de simplesmente formar uma esfera de energia, você formará uma esfera de fogo de energia na sua mão, sinta sua força, sua vibração, e faça ela aumentar e diminuir de acordo com sua visualização e vontade

6 Agora fará o mesmo exercício de todos acima, só que em vez de fazer com a esfera de fogo, você passara sua mão naquele gelo que tem em cima da geladeira, deixará sua mão esfriar, e então irá começar a criar a esfera, mas agora de Gelo em suas mãos. Esta com certeza será a mais difícil, não espere resultados nas primeiras vezes que tentar.

7 Agora comece todos exercícios acima de novo, mas dentro de uma bacia de água

8 Faça novamente todos exercícios, mas agora embaixo do Sol

9 Agora uma parte difícil, tente criar uma esfera de energia em uma mão sem a outra estar ali em cima, mentalizando e forçando a sensação da esfera, depois que conseguir visualizar bem, então coloque a outra mão em cima e comprove que a esfera esta ali.

10 Neste ponto devera ter percebido que quando você inspira parece que a energia da esfera some ou diminui, e quando você a expira aumenta, então não tente mudar ou controlar a respiração, use sua mente para visualizar e criar esferas, mas quando quiser força então você pode usar a respiração com uma inspiração longa imaginando toda energia do corpo se movendo para seus punhos, e na expiração mentalizar toda energia formando e aumentando a força de sua esfera.

Algumas pessoas levam meses praticando isso, não tenha pressa, pois ela é inimiga da perfeição e agora o que precisamos é de muita perícia, pois se mal conseguir sentir energia nas mãos como conseguirá no seu corpo ou no corpo de terceiros?

Segunda semana de exercícios:

Agora vamos partir para um exercício de expandir energia, é realmente como se fosse uma mágica, pois o que você sentirá será forte.
Sente-se confortavelmente relaxe, feche os olhos e mentalize que envolta de você há um corpo de fogo, exatamente fogo, e que a cada respiração ele fica mais intenso, é importante ter essa imagem do fogo ao redor de você bem fixa.
Este fogo fica só em volta, não fica queimando e subindo, perdendo força. Ele apenas fica a seu redor, e simboliza sua energia crescendo.
Não tenha pressa, e nem se impressione com o que sentir, faça o exercício por quanto tempo puder.
Treine isso algumas vezes ao dia, e em seguida passe a fazer os exercícios com as esferas, todos a cima novamente com sua energia expandida, exceto o exercício das esferas com ar gelado, ou gelo, pois não haveria sentido fazer isso.

Pode ser que você comece sentir cansaço, ou dores de cabeça.

Para dor de cabeça:

Com os dedos indicador e médio da mão direita, pressione o centro da testa, no chacra do terceiro olho, e faça 15 círculos pressionando a testa no sentido horário, depois faca a mesma coisa com o dedo polegar, em seguida volte aos dedos indicador e médio fazendo 7 círculos, novamente com o polegar 7 círculos, com os dois dedos 5 círculos, polegar 5 círculos, indicador e médio 3 círculos, polegar 3 círculos, indicador e médio 1 circulo, polegar 1 circulo.

Treine isso tudo a semana inteira para que a próxima semana tenha mais nível para prosseguir.

Leitura recomendada antes de continuar:

O CAIBALION

Sentindo plantas e animais

O aspirante deverá ir para um local onde há diversidade de plantas, e impor as mãos alguns centímetros de cada uma delas, e sentir e tentar observar o Maximo de detalhes que se possa conseguir captar na diferença das energias das plantas, o mesmo com animas, como gatos, peixes e insetos.
Quanto mais praticar isto, mais seu consciente atingirá o nível inconsciente que com certeza já tem essas impressões gravadas, e te fará com o tempo conseguir sentir energia desses seres onde quer que esteja, quando passar a praticar as projeções mentais.

Carregando objetos

Agora vamos para a primeira parte de carregar objetos com energia.
Tenha apenas uma moeda consigo, coloque sobre uma mesa, e coloque sua mão direita sobre o objeto sem encostar, tente sentir algo vindo da moeda.
Em seguida, relaxe, tire a mão, crie com uma única mão a esfera de energia de fogo, e coloque novamente sobre a moeda, mentalize e de a ordem mental para toda a energia de esfera de fogo da sua mão entrando diretamente no centro da moeda e ali ficando, que a cada inspiração vai mais e mais energia para esta moeda.
Em seguida relaxe, tire a mão, e coloque sua outra mão sobre a moeda, e verifique como sente a energia dela. Pode se quiser mudar a moeda para outro lugar, e verificar que realmente a energia está ali. Se você pegar na moeda, ainda verificará que ela esta gelada, mas a energia ao redor dela esta bem quente.
Parabéns você carregou a moeda com uma intenção de energia de fogo. Agora terá uma boa ferramenta para ajudar pessoas e a si mesmo, por exemplo, suponha que você esta com uma dor no peito, e você tem um colar, tire o colar, e faça uma esfera de energia branca, e de a ordem que essa esfera possa curar a dor no peito, carregue o colar como fez com a moeda, e coloque no pescoço, com certeza as dores passarão.
Detalhe que no exercício da moeda, você a carregou com energia de fogo e a energia ficou toda lá, uma vez que terminar este experimento, também como começar a treinar puxar de volta a energia da moeda, bastando colocar aquela mão que você usou para carregá-la e mentalizar aquela temperatura toda voltando pra sua mão e conseqüentemente para seu corpo todo.

A Barreira de fogo

Utilizado para proteger ambientes de formas pensamento.

1 Expanda sua energia em forma de fogo ao seu redor, de forma que fique bem forte.

2 Vá até a parede do cômodo que está, encoste as mãos na parede, feche os olhos e mentalize sua energia expandindo nesta parte toda da parede, faça com intensidade, e faca o mesmo para os outros cantos do cômodo, abaixe-se e faça no chão, erga as mãos para cima e faça o mesmo para o teto, mesmo sem o tocar.

Apenas uma mentalização mais forte que a sua transpassará sua barreira.

O poder da Fé

O que é a fé senão a crença em algo maior ? Não digo num Deus, mas numa energia, numa realidade não compatível com nossa realidade ?
Pois bem, a fé move montanhas, e não só montanhas, move você e você move o mundo.
Quero dizer com estas duas pequenas frases, que para um magista, ou psiquista, o ideal é usar seu poder inconsciente com a fé de que o que você faz vai dar muito certo. O maior exemplo deste seria as velas, tem gente que tem a crença que acender a vela atrai coisas ruins, e de fato isso acontecerá para esta pessoa, por que ? Porque ela acredita nisso, e acreditar e ter a intenção é a fé em si.
Eu não creio que acender a vela só para ilimuniar atraia nada, por isso e somente por isso não atraiu nada quando acendo uma, caso contrário, toda vez que eu fosse tomar um banho de mar, estaria fazendo uma limpeza energética mesmo quando não quisesse, mas isso não ocorre, o que ocorre com o banho de sal grosso é que você quer que a limpeza seja feita, você acredita naquilo e por isso aquilo funciona.
O mesmo preceito é usado para muitos criadores mentais, servidores energéticos e etc, não acreditar e ter intenção somente, mas doar um pouco de sua energia para suas criações.
Por isso neste ponto apresento uma criação magistica de como fazer seu companheiro de trabalho ou amuleto de trabalho, para seu próprio bem.

O Kramulhão Caótico

Para magistas caóticos e praticantes de psiquismo, tudo que acreditamos torna-se real, usamos o poder do inconsciente e subconsciente para gerar vida, a crença da fé para que um simples objeto por exemplo torne-se um servidor real e efetivo. O exemplo deste rito seria para algum iniciante ao menos de magia do chaos, pois este saberá que não estaria fazendo uma mera simpatia ou palhaçada.
O magista criaria uma espécie de servidor, porém de forma mais elaborada, e também fará com que o seu "servidor" tenha vida, consciência e acima de tudo vontade, que o truque seria exatamente ele ter a sua vontade realizada.
Um breve exemplo: Suponha que você queira fazer um kramulhão caótico com o objetivo de elevar sua espiritualidade, a primeira coisa seria ter em mãos o material necessário para realizar tal feito, uma garrafa, um boneco correspondente ao que vai pedir e um ambiente previamente preparado para realizar seu ritual de "criação de vida".
Uma vez com o ambiente pronto, inicia-se a meditação do magista que verá exatamente o que quer e como fazer tal feito. Uma vez isso estipulado, poderá prosseguir criando mentalmente e projetando para a garrafa por exemplo que ali é o universo e que o kramulhão por exemplo poderia ser seu SAG, desta forma o magista esta criando mentalmente um link energético entre o boneco e a energia do seu santo anjo guardião, lembrando que a fé move montanhas, e que se uma vez você ordenou e quis que o boneco fosse a ligação da energia de sua vontade impressa no boneco e a energia do SAG, então para um caoísta isso será válido, muito válido e real.
Feito todo o rito de botar o boneco dentro, falar seus objetivos pro boneco ao mesmo tempo que mentaliza tudo acontecendo ali da energia de seu SAG indo para o boneco, você ordenando o que o boneco tem que fazer, você ainda pode ser bondoso e dizer para o boneco que cada vez que você ficar alegre poderá deixar ele partilhar parte dessa energia de alegria sua com ele mesmo.
Isso foi um exemplo simples e eficaz, caso queira algo diferente deverá imaginar qual fonte de energia usaria, porém lembrando que o boneco alem de ser um link pra essa energia ele teria um objetivo, que seria sua vontade concretizada.
Também parto pro lado da feitiçaria ao qual quando suas expectativas não estiverem dando certo, de ameaçar o boneco apontando seu punhal cerimonial e o castigando pondo de ponta cabeça. Tudo é valido na mente de um caoísta.

Só não se pode esquecer que todo o processo é mágico, não basta colocar um boneco qualquer num pote qualquer e falar o que quer, o grande segredo é sentir que isso seja real e acreditar, também não se deve criar só a vontade e o link de energia para o boneco senão seria um mero servidor, deve-se colocar o boneco no vidro, mentalizar que ele é um ser consciente vivo e real, talvez como parte de sua família de repente, e ai sim fazer o link da energia com a fonte e dar a ordem de seu objetivo, então ele se tornará um ser vivo independente mas que trabalhará e terá como missão realizar seu desejo. Uma boa idéia pra começar seria criar um bichinho desses como amuleto de sorte, lembrando sempre de carregar consigo sua garrafa, independente do desejo que pediu você deve sempre carregar consigo a garrafa com seu kramulhão, ou como eu prefiro fazer, deixar no meu altar, pois de lá ele consegue "linkar" com minha energia, obviamente se este for o caso, deverá avisar na criação do bichinho que ele trabalhará dessa maneira, o segredo e a parte mais difícil disso tudo, seria justamente gerar aquela sensação de realidade para algo não totalmente real, e continuar conversando e acreditando cada vez mais naquele boneco, e terás ainda mais certeza o dia que algum tipo de médium entrar em sua casa e ver o boneco na garrafa, com certeza sentirá uma tremenda energia dali. Também não existe quantias para quantos desses criar, fica a vontade do magista !!!

Mantras

Mantras são palavras de poder, como por exemplo OM ! (Se pronunciado 108 vezes promete fazer limpeza energética em qualquer ambiente)
Independente de sua origem, o mantra deve ser pronunciado inúmeras vezes, até que a palavra se torne automática, e a pronuncia dela mude, uma vez feito isso você deve parar a pronuncia e prestar atenção em como você sente seu corpo, isto é o efeito deste mantra.

Um mantra legal para sentir paz, seria o "Cristo PAX" , teste-o

Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Cristo pax
Etc...

Basta acreditar para se ligar a energia, e usufruir dela

A sigilização

Temos o nosso poder consciente e nosso poder subconsciente que para os caoistas seria o nosso poder maior, pois trabalham com a questão de gerar uma realidade irreal em nossa realidade, tornando-a real. Para esta forma prática de uso da mente, vou citar apenas um simples exemplo, e em seguida o aspirante deve desenvolver e usar e abusar desta forma e deste conceito com total responsabilidade.

Suponha que você quer "curar alberto de sua dor", seja de qualquer problema que ele esta passando. Você simplesmente escrevera esta frase num papel e depois vai tirar as palavras repetidas criando uma nova frase.

Curar alberto de sua dor
Cura lbeto d s

Depois ira reagrupar as letras que sobraram formando uma nova palavra de acordo com seu gosto, mas que não te lembre da frase inicial.

Cura lbeto d s
Ralsto Dcube

Então ira ancorar este sigilo através do poder do mantra, repetindo a palavra até que sua língua enrole e se torne algo totalmente diferente desta palavra, uma vez chegando neste nível, mantenha por algum tempo a pronuncia e repentinamente pare.
Está feito, agora só esquecer o que você fez, para que o inconsciente trabalhe a nível mental espiritual.

Trabalhamos a mente, o inconsciente, podemos agora sentir, e até enviar ordens mentais ao inconsciente coletivo, para lapidar ainda mais a leitura energética seria interessante a prática de meios divinatórios como tarot ou runas
Inicialmente não iria falar sobre sistemas oraculares nem Tarot, porém vou escrever o básico por agora para quem quiser praticar e ainda não tem idéia como, levando em conta que entenda um pouco sobre Bruxaria e Pentagrama.

Tarot

História

Sobre as cartas de jogos comuns, não se sabe a origem delas porque apareceram como um meio de distração nas cortes Inglesas, Francesas e Espanhola, porém inicialmente e historicamente na Inglaterra que é mais falado em meados dos séculos 14,15.
Sabe-se que meio a esta corte (Inglesa) apareceu alguém que dizia saber outro significado pras cartas, como meio de adivinhação. Fato que até mesmo o famoso John Dee q foi conselheiro pessoal de Elizabet I.

As cartas tinham poucas cartas em media de 24, e eram números e nem tinham todos naipes, foram trazidas talvez pelos ciganos (egípcios) ou orientais, mas não como adivinhação, o que era pra ser uma forma de distração se tornou meio de adivinhação que se espalhou meio a população muitas especulações de conspiração no reinado.

E o mesmo passou acontecer nos outros reinados uma vez que as cartas foram exportadas, então no reino inglês o rei proibiu este jogo de cartas para evitar possíveis rebeliões, até que um dia um esperto adicionou cartas do rei, da rainha ao baralho, as cartas da cortê, dizendo que as cartas não serviam para adivinhação.
O rei então liberou as cartas, mas aconteceram especulações novamente, enfim, as cartas sofreram transmutações ate chegar ao que é hoje em meios a proibições e liberações.

Agora falando de Tarot, também não se sabe origem, uns dão autoria aos egípcios devido a Thot, que tinha um livro de hieróglifos que foram transformados em placas onde continham sabedoria de tudo do mundo. Enquanto outros dizem que o Tarot derivou destes jogos de cartas, porem o primeiro tarot que se tem conhecimento é o tarot de Marselha que recebeu este nome da cidade da França, aonde ele apareceu.

Sobre as cartas

As cartas são como um portal, o que você faz com elas, pode fazer olhando pra pessoa se for desenvolvido magicamente, por isso muitos médiuns só de olhar já sabem, sentem o que seu consulente precisa ou quer saber, e o uso a longo prazo do tarot permite isto ativamente se você acreditar e treinar.

Então pode existir um bom tarólogo que usa métodos de leituras misturados a numerologia, assim como existem cartomantes que usam apenas o que vêem nas cartas em junção com sua mediunidade a mediunidade.

Arcanos

O tarot é seperado em duas partes, arcanos maiores e menores, sendo arcano = mistério, ou seja mistérios maiores e mistérios menores.

Os arcanos maiores são 22 e os menores dependendo do baralho 56. totalizando 78 cartas.

Fazendo uma analogia ao pentagrama, apenas para ficar mais fácil a compreensão, vamos falar dos arcanos menores.

Desenhe um pentagrama e em cada ponta coloque:

água > magnético > emocional> passivo > Copas
terra > equilíbrio > dinheiro > neutro > ouros
fogo > ação > movimento > modificação física, forca > paus
ar > mental, pensamentos e decisões, luta mental > espada

Deixe a ponta de cima pra um geral de arcanos maiores. (o espírito)

Os mistérios menores, tratam de situações e energias mais físicas, são cartas que falam sobre nós, porém num sentido mais terreno, de forma que entendemos por um prisma mais direto o que as cartas querem dizer do nosso dia a dai.

Sendo assim, uma leitura para um problema financeiro, que cai numa posição uma carta de copas, pode ser que o afetivo do consulente pode estar o atrapalhando, uma vez que copas é emocional, mas tudo depende do contexto.

Objetivo

Desenhe um círculo, o tarot é, é o universo, tudo esta contido nele e pode ser visto no tarot, coloque em cima do circulo a letra T do lado direito o A embaixo o R e esquerdo o O, alem de taro, pode formar a palavra tora, ou Rota
O tarot é isso uma direção, e você pode ver qualquer coisa por qualquer prisma dele, porem, inicialmente seria bom praticar vários métodos existentes para pegar a fluência da leitura e entender contextos, ate que vão chegar ao dia que vão inventar seus métodos de leitura pois já estarão acessando seja o astral inconsciente e consciente coletivo para ver o que procuram para seu consulente, sendo mais difícil ver pra ti mesmo qualquer coisa pois nos induzimos a ver o que queremos e não a realidade.

Agora significado das Cartas e Métodos de leitura para a prática

Iniciando com Cartas de Naipes, ou Arcanos menores.

Ouros (PENTACLES)
O elemento Terra caracteriza o naipe de OUROS. Questões materiais.

ÁS DE OUROS - A capacidade de materializar em potência. Negócios bem encaminhados, herança, felicidade, muita prosperidade.

2 DE OUROS - Surge uma estratégia que permite que a idéia se realize. Contratos, associações de negócios, divisão de fortunas.

3 DE OUROS- A concretização começa a tomar forma, as definições tornam-se mais claras. Propostas de negócios inesperados, trabalhos artísticos, títulos, poder.

4 DE OUROS - A materialização acontece com alguma segurança. Ganhos certeiros e dinheiro à vista. Pessoas avarentas e cobiça pelo dinheiro.

5 DE OUROS – Empobrecimento por possuir uma vida desorganizada, perdas materiais. Instalam-se medos e dúvidas, o medo de voltar a falhar.

6 DE OUROS - A decisão de recomeçar de forma mais consciente. Os processos são renovados. Determinação, ganância e coragem para prosseguir.

7 DE OUROS A concretização surge já de uma forma evidente. Heranças, riquezas, sorte.

8 DE OUROS - Renovam-se os processos, numa tentativa de consolidação.destruição por excesso de materialismo, repartição de bens.

9 DE OUROS - O êxito surge como resultado de um trabalho árduo. Bem estar material, estabilidade, casamento inesperado.

10 DE OUROS- O êxito é uma realidade. Prosperidade conquistada por virtudes.

VALETE DE OUROS - É a juventude cheia de idéias e vitalidade.Transborda de criatividade. Basta que lhe dêem oportunidade e tudo germinará. Luta para ganhar a vida.

CAVALEIRO DE OUROS - É o entusiasta que faz projetos, que tem força, vigor e inteligência para conseguir a fortuna. Pode ser um explorador de mulheres.

RAINHA DE OUROS- Possui uma fonte inesgotável de energia que se materializa em tudo onde pousa o seu olhar. Abundância, produtividade, luxo e vigor. Mulher digna, confiável e que ajudará materialmente.

REI DE OUROS- Homem soberano, poderoso e seguro, que irá ajudar materialmente. Justiça e Lealdade.

Espadas (SWORDS)
O elemento AR caracteriza este naipe. Inteligência humana, a capacidade de decidir racionalmente.

ÁS DE ESPADAS - Surge uma nova idéia. Justiça, poder, proteção, ameaça, novos desafios, triunfo e conquista.

2 DE ESPADAS - É uma carta de indecisão e dúvida. Forças que equilibram, convênios, união.

3 DE ESPADAS – Insegurança, separações, inquietudes, estado mórbido, negatividade, oposição.

4 DE ESPADAS - Algo é concretizado. Dúvidas e receios são dissipados. Cansaço após uma longa batalha. Doenças, solidão, abandono, remorso.

5 DE ESPADAS- É necessário desprendimento e coragem para uma atitude inovadora e uma nova forma de pensar e agir. Os medos assaltam o indivíduo. A memória das derrotas provoca insegurança. Remorso.

6 DE ESPADAS – Solução depois de desgastes. Algo ruim é ultrapassado. Estado de saúde incerta ou ruim.

7 DE ESPADAS - Existem ainda alguns pontos a serem acertados. Insegurança, esperança para o futuro.

8 DE ESPADAS – Dispersão, conflitos, justiça condenatória, prisão, mau momento, grande angústia.

9 DE ESPADAS – Medo, desejo de fuga, lágrimas, sofrimento, desespero, solidão, chorar pela pessoa amada.

10 DE ESPADAS - Final de um percurso e entrada no novo caminho. Inimigos, ataques, luto, energias negativas.

VALETE DE ESPADAS- Demonstra alguém jovem e inteligente. Pessoas mal intencionadas, que vigiam com intenção de prejudicar.

CAVALEIRO DE ESPADAS - Homem competitivo e completamente entusiasmado em iniciar novas escaladas, disposto a lutar pelo que quer.

RAINHA DE ESPADAS- Mulher inteligente, analítica, perigosa, vingativa, inimiga do consulente.

REI DE ESPADAS – Homem bondoso, justo e sábio. Em exagero pode tornar-se demasiado rigoroso e inflexível.

Copas (CUPS)
O elemento ÁGUA caracteriza este naipe. Afetividade e emoção.

ÁS DE COPAS - Esta carta demonstra capacidade de sentir, de estar disponível. Amor, união, compromisso, relacionamento firme, amor verdadeiro, paixão mais forte que a razão.

2 DE COPAS - Abertura afetiva, projeto de união sentimental, amor, simpatia, casamento à vista.

3 DE COPAS - Ligações são consumadas. Esperança no amor, êxito no amor, gravidez.

4 DE COPAS – Confusão, instinto de posse, cansaço emocional, contrariedade, desgosto, decepção.

5 DE COPAS – Lembrança ruim de dores e perdas do passado, renúncia a envolvimentos perigosos, matrimônio sem amor, disputas.

6 DE COPAS – Nostalgia, lembrança de amores do passado, busca de relacionamento menos egoísta e possessivo.

7 DE COPAS - Busca de harmonia, tentativa de esquecer as mágoas em harmonia. Relacionamento que só dará certo com muito esforço e desgaste.

8 DE COPAS – Harmonia, amor verdadeiro e correspondido, sentimentos profundos, paixão, sentimentos guardados que ainda não foram manifestados.

9 DE COPAS - Amor incondicional, completo, equilibrado. Esperança no amor, vitória, respeito, união.

10 DE COPAS – Realização afetiva, casamento acertado. Boas relações de amor e amizade, sentimentos verdadeiros.

VALETE DE COPAS- É uma pessoa ainda imatura, que ama demais e que ainda não sabe como manifestar. Pessoa apaixonada, atormentada pelo amor. Muito fiel e leal.

CAVALEIRO DE COPAS – Homem gentil, corajoso, sedutor, conquistador, de forma que ele sempre sai ganhando.

RAINHA DE COPAS- Mulher loira, amável, branda, sincera, de bom coração. Amiga leal do consulente, boa mãe ou boa esposa.

REI DE COPAS- Homem loiro, honesto, fiel, esposo, que possui autoridade mas é muito justo e benevolente.

Paus (WANDS)
Fogo é o elemento que rege este naipe. Representa a força impulsionadora que promove a ação, e influencia a atividade profissional.

ÁS DE PAUS - Início da força criativa, vontade de vencer, energia ainda não muito bem direcionada, trabalho bem sucedido, possível vencedor.

2 DE PAUS - A energia criada começa a organizar-se. Objetivos começando a se definir. Colaboração, parcerias, resultados positivos nos negócios após grande esforço, prudência com rivais.

3 DE PAUS – Energia direcionada aos poucos, princípio de resultados e êxitos. Desapego, aprendizado, união ou reconciliação.

4 DE PAUS – Mudança acertada. Pausa e evolução sem retrocesso. Força, êxito, prosperidade, esforços reconhecidos.

5 DE PAUS – É necessário desapego ao passado, e coragem para seguir em frente e preencher o vazio. Irritação, ambição, nervosismo, trabalho duro para conseguir a vitória.

6 DE PAUS - Começa, em passos cautelosos, a nova escalada. Amadurecimento, resultados de esforços que rendem.

7 DE PAUS – Estruturação, empresas avançando, superação de problemas, resultado positivo nos investimentos.

8 DE PAUS – Segurança, propriedades em alta, avanços.

9 DE PAUS- Esta carta é o auge da concretização. Há segurança. Todos os alicerces estão bem construídos, o caminho foi percorrido como previsto.

10 DE PAUS- Alta recompensa merecida, um pouco de sentimento de estagnação e solidão, solução de problemas.

VALETE DE PAUS- Pessoa jovem e sensível, repleta de força e idéias, mas ainda sem capacidade de concretizar. Pessoa com grande potencial mas ainda inexperiente, que busca uma oportunidade.

CAVALEIRO DE PAUS – Homem jovem, moreno, corajoso, idealista, cheio de entusiasmo, que buscará sua independência e irá sair de casa.

RAINHA DE PAUS- Mulher morena, encantadora, que lidera mas com sensibilidade e intuição. Sincera, boa amiga, mãe ou esposa.

REI DE PAUS – Homem moreno, responsável, próspero, e amigo sincero do consulente. Combatividade, liderança e grande energia.

Arcanos Maiores

I - O Mago :

Facilidade de vitória, o poder da vontade, saúde e vitalidade ou obsessão e sistema nervoso delicado.
Busca de sensações novas, fecundidade em todos os sentidos, generosidade unida a cortesia. Carta de inícios, responde como sim.

II - A Sacerdotisa:

Resolução dos problemas pela fé, amizade, bondade e religião.
Situação assegurada, força sobre os acontecimentos, maternidade boa saúde.
Carta do conhecimento, sabedoria, o saber algo.

III - A Imperatriz:

Penetração na matéria mediante conhecimento de coisas práticas, Penetração na alma dos seres, esperança equilíbrio soluções inteligentes, amigos úteis, bom trabalho, pode indicar um pouco de espera para agir.

IV - O Imperador:

Inteligência equilibrada para vencer as dificuldades da vida. Mente agitada para novas realizações. Paz, acordo, encontros amorosos, união de sentimentos.
Bens passageiros, compra de casa, de carro, de terras, de jóias, saúde pelo bom cuidado do corpo. O Homem que manda, difícil escutar os outros num primeiro momento.

V - O Mestre:

Pessoa sensível da inteligência humana, com soluções lógicas. Sentimento poderoso, afeto sólido, não se deixa levar por sentimentalismo barato. Equilíbrio no casamento, compreensão do namoro. Segredo Revelado. Vocação religiosa. Pessoa sábia.

VI - Os Enamorados:

Amor as belas artes plásticas, a abnegação e os sacrifícios, os desejos, o amor, o sacrifício, amor ao país, assim como todo sentimento forte no plano físico. Carta de união, matrimonio, representa para o consulente fidelidade, ou em certos casos uma escolha a se fazer.

VII - O Carro:

Realização por sua força e não por ajuda. Afeto manifestado , proteção, beneficio, serviçal.
Grande atividade, rapidez nas ações, boa saúde forca e superatividade.

VIII - A justiça:

Sinceridade, justiça e realização. Documentos na justiça, heranças, viagens longínquas, compra de imóveis.

IX - O Eremita:

Luz do raciocínio para chegar a verdade, luz no fim do túnel, chegada a bom termo. Coordenação de idéias, soluções.
Solidão, vida interiorizada, gosto por seu mundo particular, coisas secretas, segredos, luz sobre projetos ainda ocultos.

X - A Roda da fortuna:

Lógica, sorte, o girar da roda do equilíbrio. Animação, movimento, alegria, retorno de ente amado. A roda das reencarnações intermináveis. Riqueza, melhoraria no emprego, sorte, realização, vitória pela fortuna.

XI - A Força:

Proporciona grande poder para conhecer o verdadeiro do falso. Domínio das paixões, poder de conquista, força, decisão. Amor novo, encontros casuais, domínio sobre inimigos e impulsos, capacidade de sexual.

XII - O Enforcado:

Possibilidades em várias direções, recordações do passado, ver as coisas por outro ângulo, coisas imaturas e inseguras.
Falta de determinação, indecisão entre dois amores. Abandono de algo, renuncia, projetos dolorosos, impotência, fraqueza orgânica.

XIII - A Morte:

Mudança de vida, cidade, emprego, fim de algo para inicio de outra coisa. Pessimismo, insegurança ou renovação de idéias. Alheamento , despojamento. Determinação de algo, imobilidade.

XIV - A Temperança:

Calma, esperança, reconciliação, ausência de paixão, juízo, prudência, abnegação.
Os seres se assemelham por afinidades. Felicidades por muito tempo.
Em negócios, reconciliação. Em amores, casamento duradouro. OU viagens longas.

XV - O Diabo:

Estar preso numa situação.
Grande atividade, mas muito egoísta. Sem preocupação com os outros.
Diversidade, inconstância , negatividade. Gênio mal, vinganças falta de escrúpulo. Vicio brigas ou afastamento da pessoa amada.

XVI - A Torre:

Destruição de algo, rompimento, desejo excessivo, vaidade, orgulho, vontade de exercer poder, pode significar distância e tempo também.

XVII - A Estrela:

Capacidade de renovação, ida reorganizada pela alegria de viver.
Arte, boa vontade, esperança, responde como sim, ajuda vinda dos céus.

XVIII - A Lua:

Carta que indica magia, ou coisas encobertas que não se dá para saber ainda. Em caso de conversações, indica pedidos de casamento, noivados, encontros sérios e familiares. Sentimentos turbulentos, hipocondria, medo de perder familiares, delações, segredos.

XIX - O Sol:

Elevação de pensamentos, juízo no que se escreve, difusão harmoniosa sobre a massa, difusão do pensamento a grande distancia, desejo de ter ou criar filhos. Devoção cavalheiresca, abnegação altruísta, paciência. Transe para dentro de si para depois ser entregue aos outros. Carta extremamente positiva, responde como sim, sucesso sorte e vitória.

XX - Juízo:

Chamada para um estado superior, suas tendências e seus desejos dão uma parada.
Boa carta, é o plano acabado, o trabalho já terminado. Carta de que tudo está certo ou caminhando a isso.

XXI O Mundo:

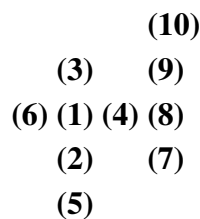
Paz, generosidade, viagens, intelecto, conhecimentos gerais, poder de compreender tudo.
Elevação espiritual, alma bondosa.
Grande riqueza.

XXII ou ZERO - O Louco:

Pessoa sem direção, com venda nos olhos, um passo antes da iniciação. Indeterminação, vícios preocupações com tolices. Loucura insegurança. Vicissitudes de sentimentos vulgares e sem duração.

Métodos de leitura:

LEITURA DAS DEZ CARTAS (CRUZ CELTA)

			(10)
	(3)		**(9)**
(6)	**(1)**	**(4)**	**(8)**
	(2)		**(7)**
	(5)		

(1) A situação presente, o consulente ou a pergunta.
(2) A influência imediata, o obstáculo. Em geral ela representa a natureza real do problema que motivou a consulta ao tarô.
(3) O consulente perante o problema, ou seja, seus pensamentos, sentimentos, e reações à situação na qual está envolvido.
(4) Os acontecimentos, pessoas e emoções do passado que influenciam diretamente na situação em que se encontra o consulente.
(5) O que o consulente desconhece, e cujo desconhecimento impede o consulente de chegar a uma solução favorável do conflito.
(6) As influências do futuro imediato, a carta desta posição antecipa a circunstâncias e os acontecimentos que vão se manifestar no futuro próximo.
(7) O consulente, a carta aqui localizada revela características de sua personalidade, sua estrutura emocional, caráter e também sentimentos.
(8) Representa os fatores externos, as relações que atuam e circundam no agora a situação do consulente.
(9) Indica os caminhos a serem seguidos, e as indicações sobre o rumo a ser seguido para o consulente alcançar o sucesso.
(10) Representa a síntese final. Resultado final, resposta, a carta desta posição representa a culminação de todo o processo, ou seja, quais serão os resultados e o desfecho da situação.

SINASTRIA

Consulente **[1] [2] [3] [4] [5] [6]**
Parceiro **[7] [8] [9] [10] [11] [12]**

Interpreta-se da seguinte maneira:

O amor do casal	O dinheiro	O diálogo	O lar	A afinidade	A rotina

MÉTODO TAÇA

Método taça para relacionamento
........5..........4........
.........3........2.........
..............1.............
..............6.............
..............7..............

Carta 1 = O momento presente.
Carta 2 = O (a) consulente no relacionamento.
Carta 3 = O (a) parceiro (a) no relacionamento.
Carta 4 = O que ajuda.
Carta 5 = O que atrapalha.
Carta 6 = O futuro.
Carta 7 = O conselho.

Passado, presente e futuro:

Após embaralhar e o corte.

Dispor para o presente

2

4 1 5

3

Para o passado

7 8 9

6 10

Para o futuro

12

11 13

14

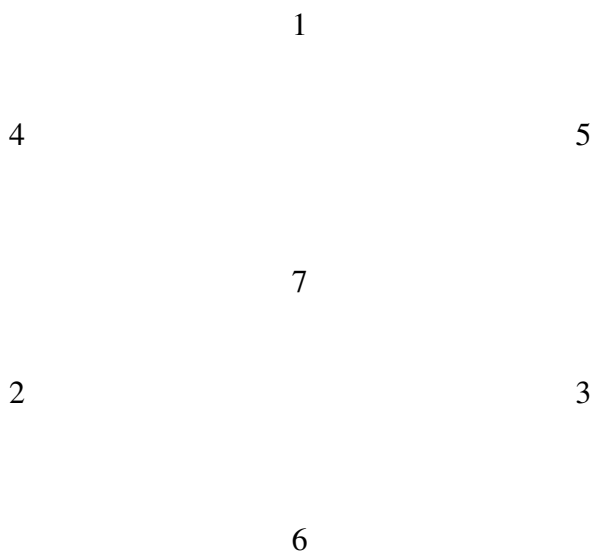
A Grande Estrela

1

4 5

7

2 3

6

As cartas de 1 a 6, são feitas através da leitura normalmente, a sétima carta, se obtem somando as 6 primeiras cartas, ate se reduzir a algum numero de arcano.

A interpretação é feita cada carta por si, sabendo a pergunta.

O triangulo superior, 1-4-5 e o inferior 2-3-6
Os triângulos grandes, 1-2-3 e 4-5-6
A ligação 2-4, 3-5 e 6-7, 7-1

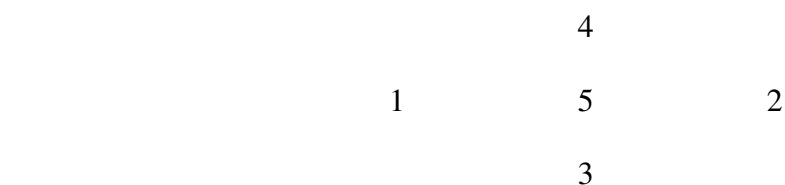
O significado mais importante, é o das cartas que ficam embaixo uma das outras e a que foi escolhida por ultimo.

2-4 refere-se a tudo que for material, físico
3-5 refere-se a esfera anímica
1-7-6 refere-se ao espiritual
1-4-5 corresponde ao próprio fato
2-3-6 refere-se ao consulente
7 a síntese, o julgamento

A pequena estrela guia:

4

1 5 2

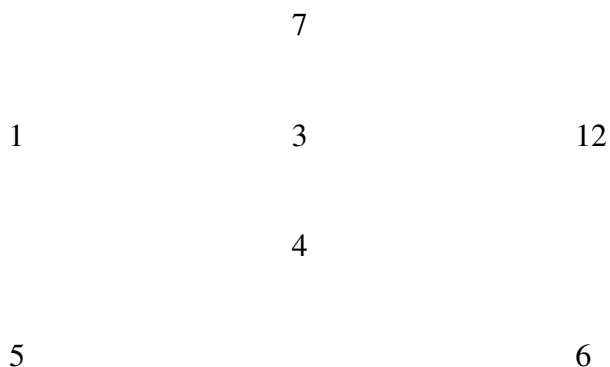
3

1 – o problema
2 – o momento
3 – o dever
4 – o desejo
5 – o conselho de que fazer, síntese.

A grande estrela guia:

7

1 3 12

4

5 6

1 – O problema
2 – O momento
3 – Ligação e equilíbrio entre 1 e 2
4 – Resultado esperado e provável entre 1,2 e 3
5 – Compromisso
6 – Necessidade
7 – o Conselho da grande estrela guia, ou provável solução.

A prática leva a perfeição, se assim o fizer, alem dos treinos energéticos, não resta dúvida que terá sucesso na Alta Magia.

Porém há algo mais que se possa fazer além de Alta Magia, e a isto se dá o nome de feitiçaria, vamos a distinção das artes.

Magia

A famosa arte de realizar modificações de acordo com sua vontade, sendo esta vontade, sua fé, quanto maior sua crença, maior desprendimento mental e maior acesso aos planos energéticos superiores e inferiores, assim podendo realizar o contato com energias externas através de ti mesmo, sempre se protegendo de cargas energéticas já que um ritual de magia consiste em banimento inicial, invocação evocação e banimento final, pois você esta usando seu corpo e mente para o ritual, existem muitas ordens que misturam o conhecimento antigo e mágico de forma filosófica, seja ele de caminho de mão direita ou mão esquerda.

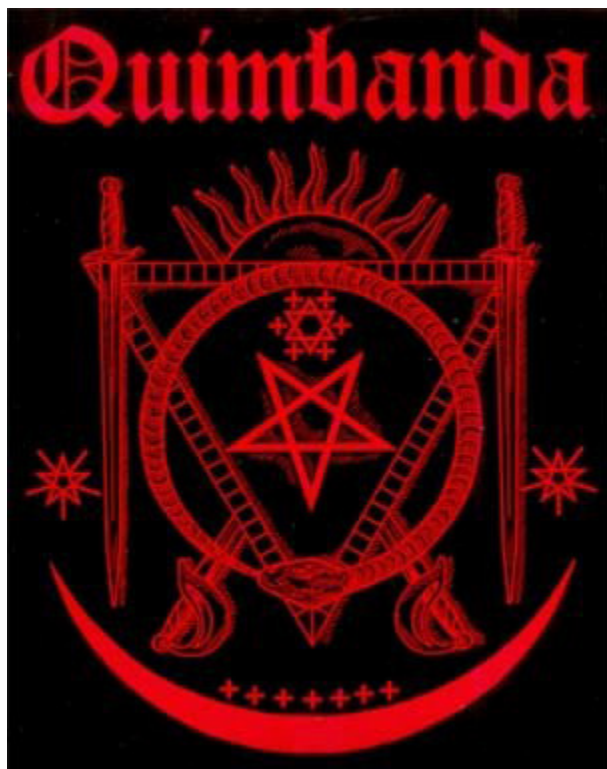
Feitiçaria

É a arte de controlar forças da natureza, com o uso de aparatos mágicos que vão catalisar e canalizar e emanar energias.

Um feiticeiro usa tudo que existe de físico na terra, como o fogo através de pólvora, o sangue, em meio sacrifício animal, água através de rituais em mar.
Através de oferendas por exemplo ainda trabalham com almas, onde eles ofertam banquetes ou o sacrifício a uma energia, uma hierarquia espiritual que envia suas falanges para realizar o trabalho pedido, como uma troca.
Em resumo o feiticeiro atua em malkuth diretamente com as forças que nela existe, e faz modificações em Malkuth, pode trabalhar para o bem ou para o mal, não necessariamente respeitando alguma filosofia.
Para realizar o feitiço, usasse também a visualização que utilizamos em magia, porém você não precisaria de proteção uma vez que esta ofertando aos elementares um agrado e pedindo um favor.

No caso de um ataque direto, você poderia acender uma vela preta de ponta cabeça gerando ódio e ordenando maldade a uma pessoa por exemplo. A inversão da vela da a idéia a sua psique de algo ruim, sua raiva pensando no alvo gera energia, e a vela leva ao astral, que cedo ou tarde vai manifestar em malkuth.

No fim a magia tem feitiçaria e vice-versa, mas existem filosofias que trabalham com a feitiçaria de modo justo, como a Quimbanda.

Afinal a lei do retorno existe. Falemos de Quimbanda.

Entende-se por Exu na Quimbanda, um ancestral que não mais encarna, mas recebeu o dom da incorporação, ou seja, Exu é como se fosse uma energia com nomes, definições e arquétipos, que através desta energia, puxou em torno de si um espírito, este espírito absorve como por osmose a energia desta fonte de energia, que fica em outro plano, o plano astral ou espiritual, porém recebe uma missão, de vir ajudar a humanidade trabalhando em Terra, ou seja, para interagir ele vai incorporar alguém e acaba por se um guardião desta pessoa da mesma forma que cumpre sua missão trabalhando em Terra ajudando aos que o procuram.
Em resumo o Exu (a energia) pode-se dizer que foi criado através do conceito de Egrégora, muitas pessoas acreditando por exemplo que um Homem sábio, forte, inteligente, seria o ser perfeito para reinar sobre seu povo espiritualmente, dão um nome a este ser, por exemplo, Exu Rei, então criou-se no Plano astral este Elementar (Ser Artificial), como energia. Supondo que em Terra viveu um rei ou uma pessoa importante com estas características ao morrer este ser também por fazer parte desta crença acaba se ligando no plano astral a esta Egregóra, esta energia, ele absorver a energia de Exu Rei, e vem em Terra na incorporação apresentando-se com este nome.
Este é o motivo de existir muitas Marias Padilhas, umas dançarinas, outras sérias, o que acontece é que o Elementar Maria Padilha, é um, uma energia, e em volta dela os ancestrais (espíritos), pessoas que desencarnam e ficam na volta desta energia, tem suas personalidades diferentes, pode ser um o espiríto de um rico ou de um pobre que morreu e foi atraído por esta energia, quando vem em Terra, se mostra como um espírito antigo. Afinal temos ciência de que os espíritos que cultuamos na Quimbanda são de seres de algumas centenas de anos.

Logo Quimbanda é sistema de magia, independente de religião, podendo ser cultuado religiosamente, uma vez que religião é religar-se a algo, a uma fonte, já Magia é arte de fazer mudanças de acordo com sua vontade, mas também influência no crescimento espiritual e pessoal, e pelo fato de não esperarmos os resultados no pós vida, e sim no aqui e no agora, pode este sistema ser chamado de Magia Negra para alguns, também pelo fato de usar a imolação, sacrifício animal em seus rituais.
Lembrando que o conceito inicial de Egregóra foi uma suposição para a existência de uma Falange chamada Exu, mas nada impede que estes espíritos passaram incorporar em nós médiuns em sessões espíritas e eles mesmos passaram a dar nomes como Exu fulano de tal, Pombo-Gira fulana de tal, e assim pós a identificação deles, nós mesmos cultuando fortalecemos estas energias, afinal são muitos espíritos que vêm e se apresentam com estes nomes.

A Quimbanda, também é conhecida por macumba, termo pejorativo e errôneo, uma vez que macumba tem outro significado, mas ganha esta denominação forte, por funcionar e trabalhar tanto para o bem como para o "mal". Chamavam a Quimbanda, ou qualquer religião com batuque, de Macumba, por causa do barulho já que macumba é "barulho"

Por que as sessões à noite? Porque os Exus da Quimbanda são espíritos em evolução, detentores de força e sabedoria e o culto se originaram em segredo, nas noites e assim se mantém até os dias de hoje.

Pois falar do inicio da Quimbanda é complicado, pois existe também a Kimbanda, algumas pessoas dizem ser a mesma coisa, porém não é verdade, a Kimbanda é um culto exclusivo a Exu, mas a um Exú que não é um espírito de centenas de anos que viveu na Terra, mas sim de um espírito evoluído que viveu a mais de mil anos, geralmente são espíritos de sacerdotes africanos, que morreram e passaram a ajudar em espírito um adepto, um iniciado, um povo que o cultua, então a Kimbanda trabalha mais ou menos como uma religião ancestral como o Candomblé ou a Nação – Batuque do RS, ou seja, cultuam o Exu como ser máximo, fazem o sacrifício animal em suas cabeças, entregando assim sua cabeça ao Exu, não preciso dizer que estas pessoas não poderão mais ter Orixá em sua cabeça, se tornam filhos de Exu e trabalharão somente com Exu, porém um Exu diferente, que não tem necessidade de evolução.

Já a Quimbanda, são exus da Umbanda, mas o que é Umbanda ?
Umbanda é uma religião brasileira, ela veio do espiritismo, e em seus cultos inicialmente apenas eram feitas orações, as pessoas se vestiam de branco, davam passes uma nas outras, num dado momento talvez numa mistura de outras crenças brasileiras, espíritos desencarnados a algumas centenas de anos passaram chegar muito perto de algumas pessoas especiais (médiuns), e passaram a fazer contato pela incorporação, eles vieram com nome de falanges, como preto velho pai Joaquim, vovó Sebastiana, caboclo Ubirajara e uma falange de outros nomes, contaram suas histórias ao longo do tempo, eram espíritos de pretos velhos que foram escravos, de índios, de outros brasileiros que viviam na Terra tempos antes e tempos depois da colonização, vieram dizendo que tinham a missão de usar o poder da luz e do bem para ajudar as pessoas a se tornarem melhor e encontrar novamente seu poder pessoal sem desacreditar no poder do Altíssimo.

Com o passar do tempo, muitas pessoas com problemas sérios, algumas vitimas de mal olhados e feitiços brabos começaram frequentar estas seções, até que um dia no final das sessões de Umbanda um caboclo disse, hoje vou trazer um amigo, um ser que busca evolução e que vai apenas vir e ir embora, ele vai descarregar este grande peso, pois nas Trevas não andamos, somente ele e uma outra falange que garantem o equilíbrio do Universo, então o caboclo Ubirajara deu passagem, e veio no corpo deste médium o primeiro Exu, o Exu 7 Encruzilhadas, que nada falou, veio rapidamente e saiu do ambiente levando pra fora toda negatividade.

Ao longo do tempo, estes seres, que já não eram só um, mas vários Exus, também Pombo-Giras, ou Exu Mulher, começaram aos poucos a falar suas histórias que eram seres que viveram em Terra erraram muito em vida, mas tiveram a chance de evoluir ajudando a humanidade evoluir também, que eram os responsáveis pela proteção e pelos caminhos dos médiuns.
Tanto o tempo passou e a adoração por estes seres aumentou que eles ganharam um culto exclusivo para eles, eles mesmo pediram, e diziam que as segundas-feiras eram dia de Exu e as sextas-feiras de pombo-gira, deram horários de atuação deles, como 6 da manhã, meio dia, meia noite, e tudo que a Umbanda tinha, como pontos riscados, quartinhas, imagens, eles passaram a ter também, com uma diferença, Exu por viver em planos mais densos, ou inferiores, trabalhando na proteção e levando embora negatividades para os planos astrais inferiores, precisam de força, e a força vem através do fortalecimento do médium para suportar o Exu vir com mais força em seu corpo, ou seja, os sacrifícios animais, que além de servir de alimento para o Exu ficar mais forte, afinal sangue é vida, também trabalha no corpo do médium o preparando para receber cada vez mais forte este guardião.

A Quimbanda então veio de uma origem religiosa Brasileira, e é um sistema Mágico que incorporou em seu culto alguns elementos da religiosidade Africana em seus trabalhos, como a própria incorporação e toque de tambores, mas justamente porque os Africanos já trabalhavam com algo semelhante como a nossa Quimbanda, mas obviamente não é a mesma coisa.
Sendo assim, esta energia Exu, que vem a trabalhar como um ancestral torna-se poderoso, pois em um dado momento ele é tão adorado e tão cultuado que ele vem para trabalhar na Terra buscando evolução para si e para nós, tudo no aqui e no agora, como boas oportunidades na vida, e não nos deixar faltar nada. Por isso, Exu é sinônimo de Amor a vida.

Mas Por que “baseado” num sistema africano ?

Muito simples, uma vez que as energias que atuam na Terra, ou melhor, as energias da Terra, são chamadas de energias Teúrgicas, devemos trabalhar com elementos que na Terra existem, e os antigos já sabiam que o que da vida as pessoas e aos animais, é o sangue. Por isso a Quimbanda como sistema mágico possui semelhanças com alguns elementos das religiões Africanas, é uma forma de atuar, através do sangue dos animais dar mais vida e poder a
estes ancestrais, como já dito.
Seja onde for sempre existiram curandeiros, magos e bruxos, mas somente meados do século 16 houve uma expansão de sociedades secretas, onde o conhecimento até então exotérico passou a ser um pouco mais acessível por vazar de tais ordens, como conteúdo esotérico. Exemplo a Antiga e Mística Ordem Rosa Cruz, depois a Golden Dawn, Ordo Templi Orientis de Aleister Crowley, grande Magista que definia a magia como “Magia é a arte de fazer mudanças de acordo com sua vontade”.
Se analisarmos que um Exubandeiro (pessoa que trabalha com Exu), em trabalho com este ancestral, que pode ou não ter ligação espiritual com esta pessoa em questão, pode pedir para que este Ancestral modifique algo em sua vida, ou na dos outros, que você será grato ou fará um agrado a ele.
Passado uma semana o que você pediu, misteriosamente acontece. A magia aconteceu,o feitiço pegou, você fez magia.
Através de um ancestral milenar ou não, que trabalha através de elementos de religiosidade africana agora no século 21.
Tudo deu certo, você soube como pedir. Como costumam dizer “Exu obedece a mão que o alimenta”.
Para ser um Quimbandeiro, primeiro você deve aprender a "servir", por isso deve ir paraa cozinha e por a mão na massa, deve entender que nossos exus estão aqui para seremservidos, e nós servimos com prazer por que precisamos deles, não eles de nós. Apenas para concluir, a Quimbanda não foi inicialmente baseada em sistemas africanos, mas ao longo de sua existência ela foi modificando porque os sacerdotes passaram agregar seu conhecimento pessoal em outras coisas na religião ou melhor, culto Quimbanda.

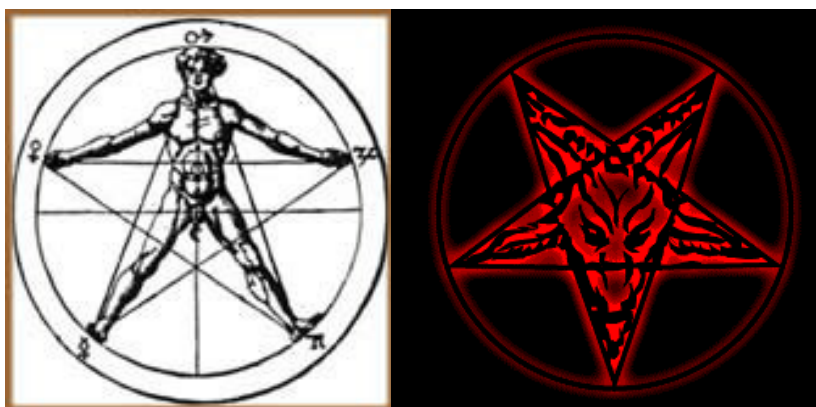
Desenvolvimento

No desenvolvimento na Quimbanda você precisa desenvolver dois dos seus corpos, que seria o corpo espiritual e mental, para acontecer a manifestação através da incorporação, que é feito nas sessões do Templo (casa) que você assentou o Exu (onde ocorreu o ritual para seu exu “ficar” e quando precisar ser chamado estar ali).
Os tambores são altamente recomendados a serem usados no desenvolvimento, pois força a mudança do estado de consciência deste médium iniciado, facilitando com que o ancestral acesse o conteúdo de sua mente subconsciente, isto faz você não se lembrar do que ele fez, pois é como se lembrar de um sonho (mas daqueles que você teve num sono profundo).
Este Elementar (Exu) trouxe um ancestral(espírito) que ganhou vida no corte(imolação), e este ancestral que chegará em seu corpo se dizendo ser Tal Exu.
O assentamento é um ritual onde se faz a ligação do médium com o Elementar (Energia que permite trazer o ancestral pra muito perto da mente do médium, claro que o ancestral será doutrinado a chegar na hora e local certo, ser justo, não só fazer o bem ou o mal, pois estes exus são livres, lembra ?

Desta forma mesmo num primeiro momento não fazendo sentido, é importante com que o médium saiba o que seu Exu faz, principalmente para poder trabalhar com a Energia dele sem a necessidade da incorporação e também para desfazer feitiços de maldade por exemplo.
Pois a Quimbanda quanto magia, é também feitiçaria, é muito mais recomendável lançar um ataque mágico sem cortar animais, pois, quando outro Magista for desfazer o seu feitiço, se ele cortar um animal para desfazer o que você fez, ele estará é fortificando e dando vida ao seu trabalho. Por isso o bom Quimbandeiro, deve saber muito sobre os elementos da natureza, sobre feitiços, sobre Exus para poder fazer e desfazer qualquer coisa, e também porque seu ancestral está em evolução sempre aprendendo também, os dois andando juntos.
Até o momento temos um médium trabalhando com um Ancestral através de um sistema que pode ter algum elemento advindo de tribos africanas, como o tambor.
Não usarei o termo iniciado, pois iniciado seria alguém que começou algo, e a partir do momento que uma pessoa se interessa e passa estudar a Quimbanda, automaticamente se torna um iniciado nos seus estudos.
Mas o aspirante a Quimbandeiro, em algum momento deverá sacramentar, seus laços com seu Exu, com a fonte de energia que dará força (alupo) a seu ancestral que virá trabalhar abrindo seus caminhos te protegendo, a isso se dá o nome assentamento de Exu, onde alguns animais são ofertados e o seu corpo marcado com o sangue (axorô), firmando assim um laço entre o médium e o ancestral que ali pode já estar se manifestando há algum tempo, ou não.
Ser médium é ser um Canal entre mundos, um ancestral é de outro "mundo", ele já ganhou vida no seu corte, e se firmou no assentamento. Ele já chega no seu Médium que já se desenvolveu após um bom tempo em sua casa religiosa ou Templo onde se desenvolve, já tem resposta no que pede mentalmente, por exemplo o médium pede sorte para uma entrevista de emprego, de repente chega lá, e só tem ele para a vaga, os outros tiveram problemas ou outras propostas de emprego. Isto é fazer magia mudar as coisas de acordo com sua vontade. Temos um Magista Quimbandeiro.
Para um Magista, uma vela pode fazer milagre, mas o objetivo da evolução na Magia é não precisar de aparatos externos para canalizar energias afim de criar mudanças no dia a dia.

Obs: A Quimbanda não é um culto ancestral, mas eu chamo muitas vezes estes Exus (espíritos) de ancestral, também não é uma religião africana, e não se usa algumas palavras em yoruba como eu citei, por exemplo Alupo, mas eu uso no culto, isto significa que tenho influencia de religiões africanas, e muitos outros fazem o mesmo.

Continuando...

A Quimbanda então trabalha com Elementares, é um Sistema complexo e muito Pragmático em sua preparação, iniciação desenvolvimento e execução, pois em cada templo as pessoas falam sobre a Quimbanda a tratando mais como religião do que como Sistema de Magia, e ainda assim, cada pessoa tem seu conhecimento, pois veio de uma linhagem de Magistas ou Religiosos que passaram o fundamento(conhecimento) de uma forma diferente do que você pode vir a aprender, mas ainda sim é um sistema pragmático, então seja pragmático e adotemos o termo da Magia do Caos "Não importa como, o importante é que funciona".
"O sacrifício tem um significado profundo sob o ponto de vista africano. Se há uma herança da África, esta é a imolação.
Partimos do conceito de que a natureza deva ser preservada. A imolação é um ato sacramental. Precisamos da natureza para chegar ao divino; precisamos do seu ectoplasma, a sua energia, da sua pureza. Então sacralizamos o ato de matar, pois não é uma questão de ser mais forte ou mais inteligente, e sim da consciência de que não somos donos desse mundo e para alterá-lo "devemos pedir licença." Me disse uma vez um grande amigo.
Voltando ao assunto, hoje em dia as pessoas entendem por exemplo um símbolo usado em Magia Real, o pentagrama como o símbolo dos 4 elementos da natureza, Terra,fogo,água e Ar, sendo a ponta de cima da estrela o símbolo do espírito.
Este sim é um dos significados, porém pode significar também os 4 nomes de Deus, Yod He Vau He, ou senão 4 formas de chamar o lado Inverso de Deus, já diz o Caibalion livro que mostra as 7 leis que atuam sobre este Universo, que tudo tem seu pólo e seu oposto, toda ação tem uma reação.
Logo este pentagrama pode Significar o homem dentro do seu Universo, conceito de Microcosmos, invertendo o pentagrama, temoso que hoje chamam de pentagrama inverso, pentagrama da magia negra, de certa forma correto já que forma a figura da cabeça do bode.

O que quero expor, é que além de elementos tribais, a Quimbanda, ainda passa por uma transição, vem em alguns casos aderindo conceitos exotéricos e esotéricos de séculos passados, o que não poderia ser diferente se estamos trabalhando com Elementares, que um dia viveram esta época, e agora chegam aos dias atuais afim de por em prática o que eles sabiam e aprenderam.

Uma comparação

Antigamente as religiões africanas trabalhavam em chão batido, deixavam as oferendas aos seus Orixás em seus locais de atuação, mas quanto a Exu eram por exemplo em encruzilhadas de chão batido.
Hoje em dia temos chão de cimento, concreto, e os ancestrais com que estamos trabalhando são de um tempo onde isto já existia, claro que cada caso é um caso, algumas pessoas podem ter consigo um ancestral antigo, de uma região onde o concreto não existia século passado por exemplo.
O que não quer dizer que são destes locais que tiraremos a energia para realizar um trabalho, apenas trabalhamos nestes locais.
Então também nesta questão a Quimbanda passa por uma transição, cada vez é mais difícil executar em cemitérios (kalunga) alguns trabalhos necessários, então se faz em um local similar ao cemitério (kalunga), pois os próprios ancestrais sabendo da nossa dificuldade em conseguir chegar nakalunga, abrem um portal para um trabalho ser feito por exemplo, dentro de seu templo.
Mas o bom Quimbandeiro (pessoa do lado do Exu), sempre dá um jeito.
Na quimbanda se usa pólvora, abafadores, tridentes, animais para sacrifício, o médium usa cartola, uma capa, e geralmente um terno bonito, tudo como se fosse de séculos atrás. As mulheres, lindos vestidos com armação, os palavreados são diferentes, mas em uma consulta você consegue ver que quem está ali não é a pessoa encarnada e sim outro ser, pela sabedoria daquele ser presente.
Voltando ao assunto, Magia, que seria modificar o dia a dia de acordo com a vontade.
Exubandeiro, trabalhar com Exus (Energias) que permitem a chegada dos ancestrais que são trazidos e ofertados com bodes e aves, são seres poderosíssimos e trabalham rapidamente, pois comandam outros seres inferiores a eles que os devem obediência.
Quimbanda, sistema mágico em transição e aperfeiçoamento, funciona muito bem em mãos de Magistas sérios e reais que estão em busca de aperfeiçoamento pessoal.

Pequeno Glossário

Magista, Praticante de magia.
Magista Quimbandeiro, nada além de um Exubandeiro. Trabalho com Elementares para ter uma vida melhor e ajudar o próximo a ter uma vida melhor, se necessário cumprindo a justiça e o Carma.
Carma, Aprendizado mediante provações e situações, todos que tivemos outra encarnação erramos em algum ponto, e agora passamos por situações que nos mostra o que pode ser considerado correto ou não, mediante as leis Universais e Espirituais. Desta forma a Quimbanda é Pragmática, mas seu aprendizado além de hermético (fechado) é “catedrático” (se aprende fazendo, praticando).
Kalunga. Cemitério.

Saudações

Laroyê Exú

Exu Mojubá

E os dois grandes reinos são o reino das almas na kalunga pequena (cemitério) Reino dos Cruzeiros (encruzilhadas). Mas nunca deixemos de excluir a lomba (caminho das almas, a subia fora da kalunga pequena, o reino das matas, beira do mar (Pombogira menina da praia e da Praia), porta do cemitério, onde trabalha João Caveira, mas onde não se há ou se pode trabalhar com as almas na kalunga, há de se ter o axé do buraco das almas, ou buraco de Exu, onde é feito e preparado por poucos para ser um portal onde se trabalha com as almas diretamente, mas não há referenciadas 13 almas benditas e malditas que habitam na cruz mestra da kalunga.

Belzebu

Ponto Cantado (invocação Belzebu)

Olha Belzebu
Olha Belzebu
Olha Belzebu
Olha Belzebu
To te chamando na Quimbanda
Olha Belzebu
To te chamando na Quimbanda
Olha Belzebu

Belzebu é um dos aspectos da Trindade Inversa, Lúcifer, Aschtaroth, Belzebu.
Em verdade nenhum corpo humano seria capaz de suportar uma incorporação com uma energia deste porte, porém ele comanda suas legiões e pode enviar mensageiros, como Exus para transmitir seus recados ou mesmo fazer seu trabalho. Pactos são feitos com este Grande Elementar, para abertura de caminhos excepcionais, poderosos fechamentos de corpo.
Muito evocado em Alta Magia, mas somente Magistas capacitados podem trabalhar corretamente com este ser, que hoje em dia chamamos destes nomes vindos do cristianismo, como Lucifer, porem o nome real não é este, poderia ser por exemplo, Leba, enfim, o importante é que cada um destes três grandes seres existem. Esta trindade composta por estas três energias tem o nome de Maioral, o Maioral da Quimbanda.

Aschtaroth

Há também a outra face chamado de Aschtaroth, que seria o nome cabalístico de Exu Rei das 7 Encruzilhadas, por este motivo alguns correntes filosóficas de Exu, acreditam que na lei de Exu este Exu Rei estaria mais perto senão fazendo parte desta trindade do Oposto.
*Imagens meramente ilustrativas, os seres reais não possuem uma forma definida. Assim como exu não tem chifre nem rabo.

Exu Rei das 7 Encruzilhadas

Em Quimbanda, costuma-se ouvir o termo Lúcifer – Belzebu –Aschtaroth, como entidades, na verdade são energias, assim como dizem que Deus não é um ser ou uma pessoa, os três que eu disse são energia complementares do Universo e não são seres como se pensa.
Essa trindade de energias forma um tridente, e o Exu que tem a regência deste tridente se chama Exu Rei, através dele as 3 energias podem se manifestar.
Entidade chefe, que responde nos 7 Cruzeiros do Universo, ou seja, nas encruzilhadas de chão batido, nas encruzilhadas das matas, nas encruzilhadas do chão de concreto, etc.
Ele têm como nome cabalístico Aschtaroth, é um Exu Coroado, ou seja, Rei, comando maior de um Império de Exu.

Ponto Cantado:

7 facas de ponta
Em cima de uma mesa
7 velas acessas
La na encruzilhada
Exu é Rei
Exu é Rei
Exu é Rei
Lá na Encruzilhada

Outro Ponto:

Tu és tão pequenino,
La ia La ia
Mas para mim tu és o Rei
LA ia La ia
Tu és tão pequenino,
Mas para mim tu és o Rei
Sua coroa é de Ouro Exu,
Tu é os Rei, das 7 Encruzilhada

Mistérios

Como dito anteriormente a Quimbanda em um dado momento, absorveu conteúdo esotérico, exotérico e de feitiçaria antiga, de povos tribais.
Há quem diga que tudo teria uma analogia também ao cristianismo, o que não é verdade, exceto na parte de trindade inversa e alguns outros pontos.
Por exemplo o número 7 é um número mágico para exus, ou melhor múltiplos de 7.
Como 7,14,21, sempre falam que nestes números para quantidades de oferendas por exemplo, dias ou luas a se esperar que algo acontece, as vezes meses senão anos. 7 dias ? número 7 ? em quantos dias a Terra foi criada ?

7 São as linhas de atuação da Quimbanda

Isto quer dizer que os elementares atuam em sete lugares/portais buscando outras almas afim de serem encaminhadas a seu destino, após o desencarne ou buscar a energia específica daquele lugar para um trabalho. Sete também são os chefes destas linhas.

1 Linha Malei – Encruzilhadas – Chefe Exu Rei
2 Linha das Almas – Na Lomba – Chefe Seu Omolu
3 Linha das Caveiras – Cemitério – Chefe Exu Caveira
4 Linha das Matas – Nas Matas
5 Linha Mossorubi
6 Linha dos Caboclos Quimbandeiros – Exu Pantera Negra
7 Linha Mista – Buracos – Exu dos Rios

*Lembrando que Cada Exu tem sua parceira, não uma especifica, por exemplo um Exu Rei pode ser sento com uma Rainha das 7 encruzilhadas, Maria Padilha, Rainha das Almas etc.

Abaixo apresento uma Pombo-gira que tem sua atuação nas almas, e seu portal na cruz mestra.

Pombo-Gira Rainha das Almas

Rainha das Almas é uma Pombogira(Pombo-Gira) que trabalha no encaminhamento das almas a seus devidos planos evolucionais, chefia a lomba ao lado do seu Omolu, "exu rei das almas".
A Pombogira Rainha das Almas é muito evocada em trabalhos de Alta Magia, pois trabalha na Cruz Mestra, que é um portal entre mundos e dimensões, tornando assim os seus trabalhos rápidos eficazes, além de muito poderosos, pois Rainha das Almas tem uma legião de Seres dos mais diversos planos inferiores a sua disposição podendo atuar em qualquer área em que for requisitada, com poderosos descarregos, proteções, fechamentos de corpos, Pactos e Etc.

A Cruz Mestra é usada como portal por muitos magistas, pois sua história deixa claro sua função. Quando uma pessoa perde um ente querido, e não tem acesso ao corpo, vai na Cruz Mestra acende uma vela e assim pode orar por seus entes, a função de portal é muito evocada por Magistas modernos, porém só as bases, a tradição mostra sua eficácia com excelentes resultados.

Religião X Magia da Quimbanda

Uma religião pode ser descrita praticamente como numa crença praticada por várias pessoas, pois sozinho, ninguém faz religião.
Significa que em um determinado tempo da humanidade os seres humanos viviam,caçavam, comiam e morriam, praticamente sem ter o porque, tinham tempo suficiente para em descanso chegar a conclusões sobre a vida, e sobre pós vida, idéia que pode ter começado surgir muito antes do que pensamos.
Então em certo ponto destas filosofias criadas, alguém por observação e por experiência percebeu que nos dias de chuva tais caças eram mais difíceis de serem pegas, então, as vezes com fome, e com muito tempo de chuva, decidem alguém a desejar com uma vontade cega que a chuva pare, que os pássaros voltem, e de repente isto acontece.
A tribo pensa que foi uma pessoa que desejou isto, o cacique, outro pensa que foi ele, um caçador, no fim todos juntos no desejo da mudança climática criaram uma egrégora na forma mental, passaram a desejar um fim, mas até então sem forma, e toda vez que começou as chuvas passaram novamente a desejar, agora um sabendo que o outro também faz, adotam uma forma a uma divindade da chuva, e dão um nome a ela.
Assim acontece na religião, ninguém deixa de "Fazer mudanças de acordo com a vontade", porém com um conjunto de leis estabelecidos, em geral para o bem de todos os envolvidos.
Obviamente as Divindades existem, não estou aqui para dizer que Oxum, Xangô, Oxalá, Nossa Senhora Aparecida, Odin, não existam, ao contrário, existem e respondem para aqueles que os evocam.
Em Magia, o sistema torna-se mais individual, você quer, por exemplo, que mais animais apareçam para você caçar, então sozinho vai desejar isto, você quer se destacar na sua tribo (uma abertura de caminhos), ir a batalha e voltar vivo (fechamento de corpo), você observa, sozinho percebe quanta sorte o coelho tem por ser ágil e conseguir escapar de seus predadores, não levaria consigo o bicho todo, mas quem sabe seu pé ?
Passa a buscar resposta pra tudo, com o intuito de ter uma vida melhor, e ajudar a aqueles que você gosta com os segredos que aprendeu devido a observação.
Em se tratando de Quimbanda, o ser evocado é o Ancestral (como um irmão que morreu e você o admira e quer ser igual, ou pensa que se ele fosse vivo te protegeria), o que ele faz por você ?deixa respostas, deixa perguntas, deixa mistérios na sua mente consciente, as vezes o faz sonhas, e tudo isso se chama o que ? Intuição e mediunidade. Conta-se na Historia dos Orixás, por exemplo, que Um dia Ogum e Exu, brigaram pela posse da espada, Ogum saiu vitorioso, e ficou com a espada, e Exu, inventou outra ferramenta para guerra, um garfo gigante, seu tridente, é uma ferramenta como outras que utilizamos na Magia.

Ferramentas de Exu, Aparatos da Ritualística

Usa-se na Quimbanda, Pólvora para banimentos, há muito tempo acredita-se que o fogo purifica, por isso a pólvora é usada desta forma, também para queimar pontos riscados no chão fazendo assim a evocação de uma energia de um Elementar. Tridente e Ponteiras, ferramentas que geralmente ficam na obrigação(seus aparatos rituais que sua entidade usa) ou numa madeira fincado, para poder quando necessário "espetar" nomes, fotos, situações, fazer seus pedidos, deixar determina situação sobre controle do Elementar Abafador, usado para feitiços onde se coloca nomes, geralmente 7 vezes cada nome e dependendo do feitiço se queima ou se coloca algum tipo de ecó para ficar velando ali dentro por determinado tempo os nomes a serem atingidos.

- Ecó seriam como sujeiras e porcarias usadas para fazer algum feitiço.
- Abafador uma panelinha de barro com tampa.

Velas, usado para dar luz, mas luz a nós mesmos, pois os Exus tem a sua luz e força própria, quem precisa a condensar em Terra, somos nós.
Guia, Imperial: São colares que podem mostrar qual a entidade que o médium trabalha, e em alguns casos o grau do médium na Quimbanda.
Facas, 2 de um corte, e 1 de dois Gumes, um para cada fim, não é intento falar neste documento os objetivos de cada faca.
Pemba, para desenhar sinais mágicos, pontos riscados etc.
Caldeirão, algumas ramificações da quimbanda utilizam o caldeirão.
Aproveitando o gancho do texto, acho que deu para observar que novamente utilizamos o número 7, que seria escrever o nome 7 vezes num papel por exemplo, a isso se dá por que na Quimbanda, os seres atuam em 7 Linhas, 7 Dimensões, 7 Portais, com isto quando você faz um feitiço colocando 7 vezes o nome, você está tentando cercar a pessoa para que o feitiço pegue de qualquer jeito, caso você utilize 14 vezes o nome, está forçando ainda mais, na hora do feitiço chamara por mais de um Exu, 21 nomes também, e sucessivamente múltiplos de 7.

Tabu

Exu tem medo de água ?
Este mito acontece porque Exu não trabalha com elementos isolados, ele não trabalha com a água somente, quando ele faz uso de seu charuto, ali está contigo os elementos Terra+Fogo+Ar
A cachaça Água+ Terra
Enfim, ele não tem medo da chuva, ou da água em si, apenas não tem porque entrar no mar e ir fazer algo lá, pois nada poderá fazer sem outros elementos, em verdade Exu não perde tempo, não brinca, daí que numa simples gargalhada, uma pombogira pode estar demandando ou banindo coisas ruins.
Então qual finalidade de Exu Maré, ele existe sim.

Ramificações da Quimbanda

Com o tempo, tudo que existe pode ser aperfeiçoado,as vezes piorados, mas verdade que, correntes filosóficas, ciência e Magia estão em constante evolução e adaptação.
A Quimbanda como eu já disse, está passando por esta transição de elementos antigos para modernos, virando a macumba urbana como uns chamam. Com isso você pode ouvir falar de:

Quimbanda Tradicional (preparado no modo antigo)

Quimbanda Esotérica (com elementos de esoterismo, pentagrama, espadas)

Quimbanda Cotimbó- prega que os Exus são evoluídos, são diferentes dos antigos, usam sapatos, comem coisas finas, ditos exus Evoluídos.

Quimbanda de Musifin (Com analogias a Buraco, Ganga, Pontos cantadosexclusivamente em Yorubá e muitas outras exclusividades).

Quimbanda Feiticeiros Malei

Etc, uma gama grande de tendências de Quimbanda pode ser encontrada hoje em dia, e outras virão.
O pólo desta Religião Feiticeira, é o Rio Grande do Sul, onde a religião se distingui um tanto da religiosidade do norte do País, não é o candomblé, se chama Batuque.
Logo até o trabalho com o lado de energias no aspecto negativo, seriam diferentes, ou seja, a atuação e definição dos Exus.

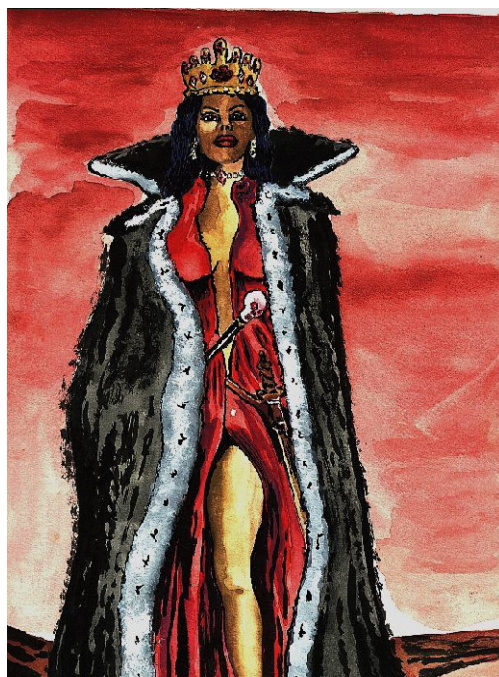
Seu Zé Pilintra

Seu Zé Pilintra apresenta-se como um homem de média idade, mulherengo, malandro e muitas vezes brigão, dizem que é um Egun, outros o chamam de Exu Zé Pilintra.
Não é o foco diferenciar aqui Exu de Egun, ainda mais do idolatrado e venerado Seu Zé, muito conhecido e reconhecido por seus feitos no RJ, SP, SC e PR em especial, mas nada mais de regionalidades, pois todos os seres espirituais são importantes em sua função, digo regionalidade pois em São Paulo se referindo a Pombogira, Maria Mulambo, Maria Padilha se destacam, mas Rainha das Almas, Maria Quitéria são pouco Evocadas.
Voltando ao termo Egun que quer dizer espírito, no caso do seu Zé de um homem que viveu no Rio de Janeiro, e algumas correntes defendem a idéia de que este espírito ainda encarna em Terra, por isso ele é um Egun, enquanto outros dizem que é o fato de ainda ser um espírito muito novo que um dia poderia vir a ser um Exu, já que os Exus são seres de muito tempo.
Apenas hipóteses, verdade é que Seu Zé em vez de ficar nas 7 Dimensões/Planos como os exus ficam, ele fica mais tempo zanzando pela Terra, por isso os trabalhos com seu Zé costumam ser rápido, por isso ele é um ser também mais humano, está muito perto de nós, em qualquer bar de esquina pode ter um Zé, onde há jogos um Zé encostado vendo tudo. Este maravilhoso ser, desce para qualquer subplano busca seguidores com sua simpatia, sobe a Terra executa seu trabalho e volta pros "botecos" da vida, Por isso a grande importância deste Egun. Algumas pessoas dizem trabalhar apenas com eguns, falando sobre cultos como Kiumbanda, que seriam espíritos de 6 escalão, ou seja, 6 dimensão pra baixo, seres trevosos em busca de luz desesperadamente, o que não quer dizer que seja em específico espíritos mais poderosos existentes já que todos respondem a uma hierarquia.
Bruscos são, magia negra é (explicado o fato de corte de bodes, escorrer o sangue nos rituais), mas dizer que é o culto adequado e mais eficaz, deixa La suas dúvidas. A bebida de seu Zé é a cerveja, gelada. Comida, arroz, bife a cavalo, salada de alface e tomate, fuma cigarros ou charuto muito bom
Gosta dos melhores ternos. Alguma semelhança a nós ? Muita.

Ponto:
Ta vendo aquele moço,
Sentado logo ali
Todo de terninho branco, chapéu de palha sorrindo pra mim
Ta vendo aquele moço,
Sentado logo ali
Todo de terninho branco, chapéu de palha sorrindo pra mim
É o Zé Pilintraé, ele é o Zé
Ele é malandro ele é Boêmio ele é o Zé

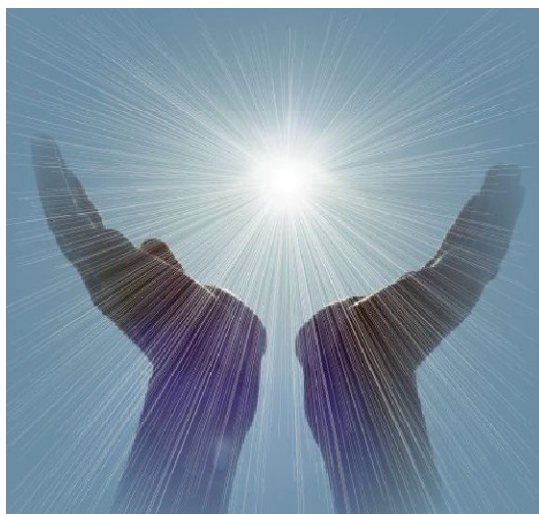
Quiumba, Quimba, Quibum

São seres de 5º, 6º, 7º escalão, planos inferiores, os maiores dementadores existentes, há quem diga que são almas antigas e rebeladas que não conseguem achar a luz, ou não querem, outros dizem ser em geral suicidas ou assassinos em massa, que são jogados numa espécie de buraco, e quando ofertados na Magia, com um toco de vela que seja, são capazes das maiores barbaridades. A eles em geral é por serem seres de "baixo" jogamos através de um portal, ou o "criamos" com um buraco no chão, e jogamos restos de bichos para estes seres, também é o papel deles, ficarem em volta dos despachos comendo os restos que Exu deixou para eles. São seres sem lei, que devem ser doutrinados, e aprenderem a chegar a luz para evolução, usado em ataques mágicos por alguns Magistas, mas contra outro Magista não
se torna eficaz, pois este segundo Mago vai devolver o presente de uma forma pior senão potencializada para quem lhe enviou a encomenda.
Comum entre brigas de feiticeiros, amanhecer e encontrar no portão de casa, uma cruz de cemitério encostada com tocos de vela.
No caso pode ter sido chamado para o trabalho um egun de alguém que recém morreu e não sabe o que fazer, então vem um ser que lhe da uma missão e este espírito cumpre.
Mas ainda se tratando destes seres de baixo escalão, não possuem uma forma, por serem tão esfomiados por luz, chegam a grunir, não falam, se contorcem como bichos, são muito feios de se ver.
Por isso a idéia de trabalhar com eles não deveria soar bem, ainda mais num sistema que utiliza a incorporação também como meio de trabalho.
Pois sabendo que uma das funções dos Elementares, seria a comunicação, que sentido teria um ser que não fala chegar em nosso corpo ?
Também os Exus chegam em nós, para descarregar nosso corpo e ambiente de energias negativas, então que sentido faria um ser que não pode fazer isso também chegar em terra ?
Fica esta questão para pensar.
*Lembrando que eles não tem uma forma definida.

PomboGira

Pombogira ou Pomba-Gira é o nome dada ao Exu Mulher, na Quimbanda geralmente trabalhamos com um casal de frente, ou seja o casal que vai nos abrir os caminhos, nos ajudar a crescer na vida, para nossa proteção existe também um casal de fundo, que também através de uma ritualística os puxam para nossa guarda, claro que ao longo da vida e desenvolvimento muitos outros serão sentos junto ao casal frenteiro inicial, até termos um império de Exu.
A imagem ilustrativa acima é da PomboGira Rainha das 7 Encruzilhadas, uma das ultimas pombogiras criadas, vindo para ser parceira do Exu Rei das 7 Encruzilhadas. Enquanto Exus executam trabalhos de cobrança e ataques mais pesados como segurar também demandas (ataques espirituais), as pombogiras por natureza são encantadoras e feiticeiras, claro que trabalham como um Exu se necessário, no ataque e na defesa, mas elas tem um glamour só delas, seus poderosos banhos de encanto, seus perfumes encantados, sua energia sensual faz com que muitas mulheres as procurem para ter um amor perdido de volta.
Muitas mulheres que também tem problemas com homens e desejam justiça pelo que fizeram procuram pombogiras, e elas prontamente respondem para toda mulher injustiçada.

Ponto Catando:

Eu Vi uma Linda Mulher
Linda eu vi, La no cruzeiro a Girar
LA ia La ia
Eu Vi uma Linda Mulher
Linda eu vi, La no cruzeiro a Girar
LA ia La ia
Salve A Rainha do Cruzeiro, que só me faz enfeitiçar

Dom ou Mão Boa

Há pessoas com os mais diversos dons e habilidades, tem gente que tem uma mediunidade que pode aflorar na sensação, de sentir quando alguém esta mal, tem pessoas que podem ouvir uma voz do alem lhe contar algo, tem outros que veem um amigo mal em sonho e quando liga para saber como está confirma.
Dons são habilidades naturais de modo passivo, que você tem sem ter de exercer nada, agora mão boa, seria cozinhar e sair uma bela comida sempre, mexer com uma plantação e brotar muitos frutos, fazer um feitiço e o efeito ser grandioso.
Expondo nesta parte do texto apenas que tem pessoas que tem maior facilidade numa leitura de cartas (onde costumam responder pombogiras nas cartas, ou ciganos), do que pessoas que quando vão para cozinha preparar um ebó (comida oferecida as entidades).
Cabe na verdade cada um desenvolver em todas as áreas, não achando no que você tem uma boa mão e executando somente aquela tarefa, ao contrario tem de praticar aonde você falha.
Pois se você tem a mão boa para fazer feitiços de ataque, quando e como vai conseguir curar alguém?

Possessão

A possessão pode ser descrita como um tipo de maldição, talvez em algum momento você se pergunte, o que é aquelas histórias, senão são ancestrais se encostando, e se isso acontece na Quimbanda.
Bom, quando uma pessoa incorpora involuntariamente com alguma energia, ou ancestral, e que seja na forma negativa, como agressiva, machucando a pessoa, então pode ser que seja um espírito sem luz, geralmente e comumente acontece no caso de ligações familiares, um parente morre, não aceita o desencarne, e pega uma pessoa que pode ser seu receptáculo, sendo assim necessário um ritual específico para que este espírito seja levado a luz.

Despachos

Despachos são o que sobram dos rituais, sejam de corte ou não. Em geral estes despachos, podem ser despachados na mata para servir aos eguns de exu, as almas que trabalham para eles, ou de repente numa lixeira caso alguém vai deixar um despacho que foi feito a Maria Mulambo por exemplo.
Por exemplo, a quartinha onde é colocada agua e cachaça para exu ou agua e champanhe para pombogira, é despachado uma vez por semana, no cruzeiro(encruzilhada) ou pelo menos fora do portão do local onde se encontra o terreiro/templo, desta forma se põem pra fora energias que foram armazenadas pelo poder fluídico da agua, o que não quer dizer que não pode ser despachado o liquido por exemplo numa mata.

Mais sobre Tridentes

Como bem se sabe existem tridentes quadrados que são os masculinos e os redondos que são femininos, além das ponteiras, para fincar alguma coisa, algum nome ou foto por exemplo. Mas um dos significados do tridente é o império de exu, onde estão ali os maiores chefes.

Na ponta central superior há Exu Rei, a sua esquerda Exu Marabô, na ponta da direita Exu Veludo, no tronco central antes do degrau, há Exu dos Rios, na ponta do degrau a esquerda Exu Mangueira, no degrau a direita para baixo Exu Tranca Rua das Almas, e na parte de baixo, no buraco, Omolu.
É uma ferramenta que os Exus gostam muito, porém existem outros aparatos que não necessariamente são ferramentas, mas são energizados sendo sacramentados com axoro nos cortes dos animais, que são usados no corpo do médium, como a guia, que são de contas, e cada reino tem sua própria conta, ou a imperial, a guia maior que tem os exus do templo onde foi feito o seu Exu, onde se usa de atravessado no corpo quem já tem o 4 pé (bode) em sua feitoria, além da cartola e capa.

Palavras Finais:

Goétia é alta magia, e só pode ser considerada negra, se mal usada, pois nem o sangue (axorô) é obrigatório em seus rituais, pensem nisso.
Aos mais ousados, que não conseguem ver ou ouvir os Daemons, que utilizem um pêndulo como forma de irradiação seguido de um tabuleiro com letras do alfabeto, ou mesmo Ouija, afinal se evocou, a ligação mental com Daemon foi feita, mesmo você diante de um círculo, perceberá efeitos no seu corpo após a evocação. E num futuro evoque um espírito de sua confiança sem círculos, decore seu selo, e numa emergência o chame riscando apenas o chão com giz ou pemba. Assim será um mago Goético. Desde que devidamente consagrado a tabua para não permitir saída de entidades, Ouija pode ser um meio muito bom.
Agradecimento especial a minha amiga D.G que me inspirou a entrar neste sistema, agradeço ao meu xará e amigo E.R, com certeza um grande magista da A.A.
A Minha primeira parceira em Evocação J.S.B, que venhamos evocar outros ainda afim de obter melhores resultados.
Agradeço ao meu Grande Amigo por ter me permitido aprender e desenvolver este sistema no meu curriculum Mágico, abraços Cumpadre! E.R.7.X
Só queria dizer antes de finalizar que por pouco que pareça, por mínimo que seja umas 3 velas e símbolos, funciona a magia, afinal os Daemons apenas querem ser lembrados e evocados para mostrar seu trabalho e mostrar que eles também comandam as energias na Terra.
E como meu grande mestre sempre diz, uma vela bem acessa, sabendo a usar você provoca milagres e tempestades, hoje acredito, pois com três delas, se evoca um grande ser e daí, milagres ou tempestades acontecem!
Não há bibliografia, pois o manual foi feito em cima do Lemegeton, experiência pessoal, algumas imagens da Internet, e um ou outro ponto da Joy of Satan, e algumas tabelas da Internet.

Quem sou eu ?

Um ocultista Quimbandeiro iniciei estudos ainda muito novo devido a experiência em ver o Oculto, vultos, vozes e etc (mediunidade). Estudava através de livros, até que um dia, aos 16 anos de idade conheci um grupo de vampirismo psíquico, aos 19 anos fui ao outro lado do mundo tentar entender o Budismo e acabei encontrando o Reiki, porem não foi no Japão que me mestrei Reiki, foi no brasil, em seguida entrei para um grupo da G.F.B(Grande Fraternidade Branca), uma rápida passagem pois não me adaptei, em seguida, ainda na busca conheci a verdadeira feitiçaria da Quimbanda, agregando todo conhecimento e desenvolvendo o método de evocação de Goetia como apresentada.

O ouro eu já encontrei, basta agora saber avaliar no ourives certo e negociar no mercado negro

R.R.H